

ni indelksu 351555
nr 5/2002 • 16.04.2002

84 strony + pełna wersja gry DISCIPLES
Dodatkowo na CD tapety dla Windows oraz demo najnowszych gier!

CLICK!

Gry • Programy • Internet • Sprzet • Konsole

Cena
6.50 zł
(zawiera
7% VAT)

MYCERIA THE WOLF AGE

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC

Hitman 2

Warrior Kings

Kupujemy dysk twardy • Internet bez kabla • Najnowsze gry na X-boxa

Tu powinna
być płyta
CD-ROM

JUŻ W SPRZEDAŻY GRA PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA

za 29,99!

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najnowsze informacje o projekcie
Extra Gra. ZAJRZYJ!

Konieczne załączaj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

Kartonowe
pudełko,
w którym
po złożeniu
możesz
przechowywać grę

2 płyty CD z grą
PANZER ELITE
EDYCJA
SPECJALNA
po polsku

Magazyn
z ciekawymi
informacjami
o grze

Instrukcja
odslaniająca
tajniki gry



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Nasza najnowsza propozycja to Panzer Elite Edycja Specjalna - przyjazny w obsłudze symulator czołgu, w którym możesz wziąć udział w największych bitwach II Wojny Światowej. Ustawiając opcje na początku gry, Panzer Elite może stać się albo prostą strzelanką z czołgiem w roli głównej albo bardzo realistycznym symulatorem działania broni pancernej. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, oryginalnych gier. Kup kolejny egzemplarz Extra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

JUŻ W MAJU W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA WIELKIE HITY
A W NIEJ GRA PRZYGODOWA ATLANTIS II NA 4 PŁYTACH CD!



4 CD



Atlantis II

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU
ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

WARRIOR KINGS

MASZ JUŻ DOŚĆ
DYPLOMACJI?



Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij, że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!



Buduj ogromne fortece, gromadź bogactwo, pozyskuj sojuszników i ruszaj do boju!



Wystawiaj największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.



Wykorzystuj pogodę, kształt terenu oraz odpowiednie formacje bojowe swych wojsk, aby pokonać nieprzyjaciół.



Podbijaj wrogie prowincje używając wielkich armii, maszyn wojennych, magii i swych zdolności taktycznych.

© - 2001 Microïds. Wszystkie prawa zastrzeżone - 2001 Blackactus, Author and Game Designer

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJECT

www.cdprojekt.info
TWÓJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PATRONAT INTERNETOWY
wp.pl
gry.wp.pl



Polskie wydanie
zawiera stalowy kubek
z logo Warrior Kings!



Szara codzienność...

Koniec ze świętowaniem, pora wracać do pracy! Po usunięciu sflaczałych baloników, lepkich śladów po torcie oraz zaklinowanego w drzwiach windy Kroogera przyszła pora na przygotowanie kolejnego numeru (a właściwie to dwóch, bo przecież wydanie specjalne „Fantasy CLICK!” też samo się nie zrobiło)...

Co znajdziecie w najnowszym numerze? Jak zawsze – porcję recenzji i zapowiedzi najnowszych gier. Wśród nich szczególnie polecamy test Heroes of Might & Magic IV oraz pierwsze wrażenia z Might & Magic IX. Poza tym graliśmy w Hitmana 2, Warrior Kings oraz Metal Gear Solid 2. W naszym dziale sprzętowym tym razem zajmujemy się dyskami twardymi oraz konsolą Xbox i grami na nią. Dla spragnionych dostępu do Sieci przygotowaliśmy artykuł o bezprzewodowym Internecie. Na deser zaś mamy coś ekstra: megakomiks z redakcją CLICKA! oraz próbki twórczości rysowniczej osobnika znanego jako Anzelmo von Dirt! To oczywiście tylko wybrane propozycje, tak więc polecamy lekturę CLICKA! od pierwszej do ostatniej stroniczki!

redakcja



Następny numer 14 maja

Tytuł, gatunek, producent

Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPP.

Cena

Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Wymagania sprzętowe

W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy

Tego nie trzeba tłumaczyć...

Krótkie podsumowanie

Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego! Przeczytasz też o wadach i zaletach danej gry.

Ocena gry

Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Click Raider: Last Action

Arcade / H.Bauer / H.B. Soft

Cena: 10 zł

Multi: ✓

Wymagania sprzętowe: Pentium II 400, 32 MB RAM, 10 MB HDD, akceleracja 3D, karta dźwiękowa

Grafika: 6 Dźwięk: 6 Frajda: 6

Dokładnie zajęcie na każdy młody dzień, wieczór, popołudnie. Po prostu musisz to mieć!

Tak bardzo widać, że nie ma czasu na nic innego! Zaczynamy sobie dawać czas!

Prawdziwy hit swoich czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy słynnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Wersja polska

Wersję polską oznaczamy takim znaczkiem na stronie

PL

Tak oceniamy

W tym numerze CLICKA!

EXTRA

- 72 Komiks ma się dobrze...
- 81 Megakomiks z redakcją CLICKA!
- 14 Might & Magic 9 – pierwsze wrażenia
- 70 Prosto z Paryża
- Nowości z Blizzarda, Sierry i Universal Interactive
- 76 Relacja z imprezy IMPERATORKI 2001



ZAPOWIEDZI

- 12 Capitalism 2
- 13 Cultures 2
- 6 Nowości ze świata gier
- 10 Warcraft 3
- 8 Virtua Fighter 4



LISTA PRZEBOJÓW

- 8 TOP 20



TESTY

- 28 Anarchy Online
- 38 Codename: Outbreak
- 40 Dynasty Warriors 2
- 36 Freedom Force



HITMAN 2

s. 22



MYTH 3

s. 26



SPRZĘT

- 61 Dyski twarde
- 64 Xbox: na czym i w co grać?
- 66 Internet bez kabla



INTERNET

- 68 Najciekawsze strony w Sieci



KINO

- 73 Co warto obejrzeć w kinie



NEWSY

- 74 Najnowsze gadżety Logitecha
- 76 Nowinki techniczne i nie tylko



KONKURSY, LISTY

- 11 Konkurs Warcraft
- 60 Rozwiązania konkursów
- 78 Rozwiązanie konkursu „Jak Clickers poderwał Larę”
- 78 Listy do redakcji



HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

s. 16



WARRIOR KINGS

s. 20

- 39 Ghost Recon
- 42 Gry na GBA: Golden Sun, Ecks vs Sever, Monsters Inc.
- 16 Heroes of Might & Magic IV
- 22 Hitman 2
- 30 Hostile Waters
- 34 Megarace 3
- 44 Metal Gear Solid 2
- 26 Myth 3
- 24 Persian Wars
- 32 Settlers IV: dodatkowe misje
- 41 The Sims: Wakacje
- 20 Warrior Kings



PORADNIKI I KODY

- 47 Kody PC
- 60 Kody PS2
- 48 Twierdza – poradnik
- 54 Wizardry 8 – poradnik cz.2



METAL GEAR SOLID 2

s. 44



DISCIPLES

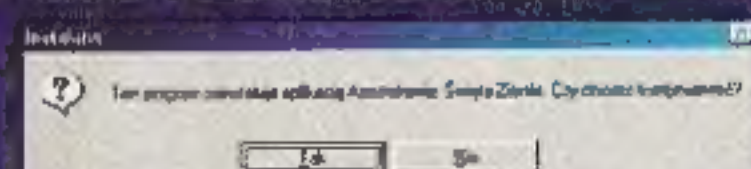
SACRED LANDS

Ten tytuł zyskał miano najlepszego z niedocenionych przez rynek gier roku 2000. Jednak autorzy zbierali znakomite recenzje w profesjonalnych magazynach i dlatego niedługo zobaczymy drugą część programu

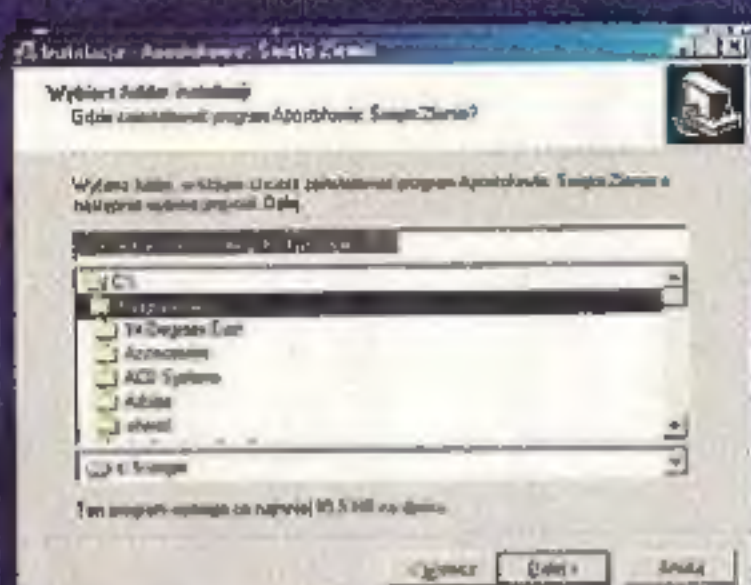
W DISCIPLES: SACRED LANDS masz możliwość poprowadzić do boju cztery konkurujące ze sobą mocarstwa. Od ciebie tylko zależy, czy zechcesz zostać przywódcą krasnoludzkich górali, wodzem walecznych rycerzy Imperium, przerażającym wodzem nieumarłych hord, lub też fanatycznym zwolennikiem demona kierującego piekielnymi hordami. Wybór ten jest bardzo ważny, gdyż wymagać będzie nieco innych strategii i za każdym razem pod twoją komendą znajdą się zupełnie odmienne jednostki. Twoje zadania w grze są bardzo podobne do tych, które spotykasz w serii HEROES OF MIGHT & MAGIC: eksploruj krainę, zdobywaj surowce, rozbudowuj miasta, zbieraj armię i w końcu pokonaj wrogich bohaterów i zdobądź ich miasta. W DISCIPLES masz możliwość rozegrania czterech kampanii, kilkudziesięciu pojedynczych scenariuszy oraz stworzenia własnych map dzięki wygodnemu edytorowi.

INSTALACJA

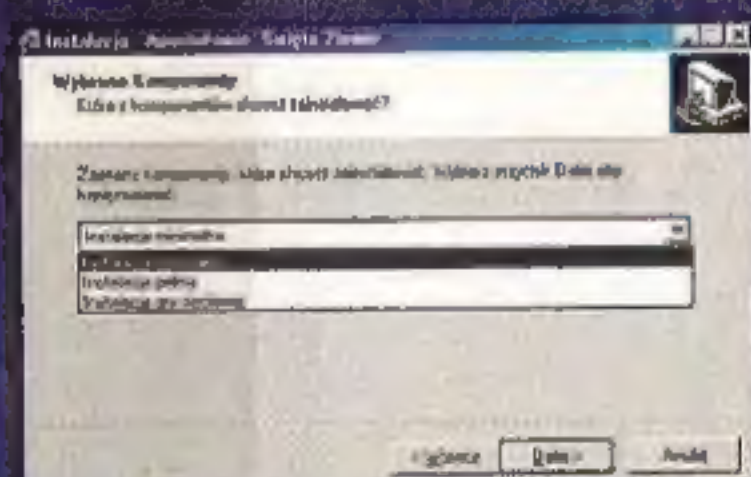
Wszystko jest po polsku, więc nie powinienś mieć żadnych problemów. Instalator nie wymaga wyjątkowych umiejętności. Aby obejrzeć instrukcję do gry zapisaną w formacie PDF, zainstaluj program ACROBAT READER pod koniec instalacji samej gry.



To znak, że płyta sama wystartowała



Wybierz ścieżkę, gdzie zainstalujesz grę



Wielkość instalacji zależy od ciebie



Teraz zainstaluj ACROBAT READER



PORADY

1. Przede wszystkim wysyłaj bohaterów potrafiących „zasadzać różdżki”. Dzięki temu będziesz mógł zdobyć nowe kopalnie.
2. Pamiętaj, że silne jednostki powinny znajdować się w pierwszym szeregu, a strzelcy i magowie w szeregu drugim.
3. Najłatwiej będzie ci wcielić się w rolę Władcy pełniącego rolę Komesa. Armia Komesa co turę regeneruje swe sily.
4. Zastanów się uważnie nad tym, jaki typ bohatera wybrać. Najlepiej, byś pracował nad rozwojem jednego herosa, gdyż wtedy masz szansę szybko osiągnąć maksymalny poziom doświadczenia.
5. Zaklęciami możesz razie wrogie armie, nawet jeśli znajdują się daleko od ciebie.

KODY

Podczas gry wciśnij ENTER i wpisz poniższe kody:

- givememoney – 5000 sztuk złota
- makemestronger – odnawia życie
- playhideandseek – niewidzialność
- iwanttokilleverybody – stan wojny
- ilovealloyou – stan pokoju
- whataloseriam – przegrywasz
- nobodycanbeatme – wygrywasz
- upgrademe – ekstra dawka punktów doświadczenia
- iwanttobuildagain – budujesz jeszcze raz w tej samej turze
- whoturnedoffthelights – zakrywa całą mapę
- nowicanseeyou – odkrywa mapę
- letmemove – ponowny ruch

USZKODZONE PŁYTY

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty nieposiadające wad technicznych, nie podlegają wymianie. Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy

skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nie uruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

CLICK! Bonus

Folder Click! Bonus to standard na naszej płycie. W tym miesiącu mamy dla ciebie niewiele, ale za to bardzo treściwie. Demo gry MOBILE FORCES to coś, na co powinienś zwrócić uwagę w pierwszej kolejności. Gra oparta na zmodyfikowanym silniku graficznym UNREAL może sporo namieszać na rynku. Oddział komandosów przeciwko terrorystom w najlepszym wykonaniu to niemal COUNTER STRIKE. Jest jednak mała różnica – aby grać w MOBILE FORCES, nie musisz posiadać dostępu do Sieci! W przerwach między eliminowaniem terrorystów będziesz mógł pobawić się w hackera z prawdziwego zdarzenia, dzięki demonstracyjnej wersji gry UPLINK, która da ci niepowtarzalną możliwość wcielenia się w rolę następcy samego Kevina Mitnicka!

Tradycją stał się też spory dział poświęcony tapetom upiększającym Pulpit Windows twojego komputera.

Na koniec coś dla posiadaczy drukarek :) Na wydrukowanie czeka obszerna polska instrukcja do gry APOSTOŁOWIE w formacie PDF. Zainstaluj ACROBAT READER i to wszystko!

Gladiators

PC

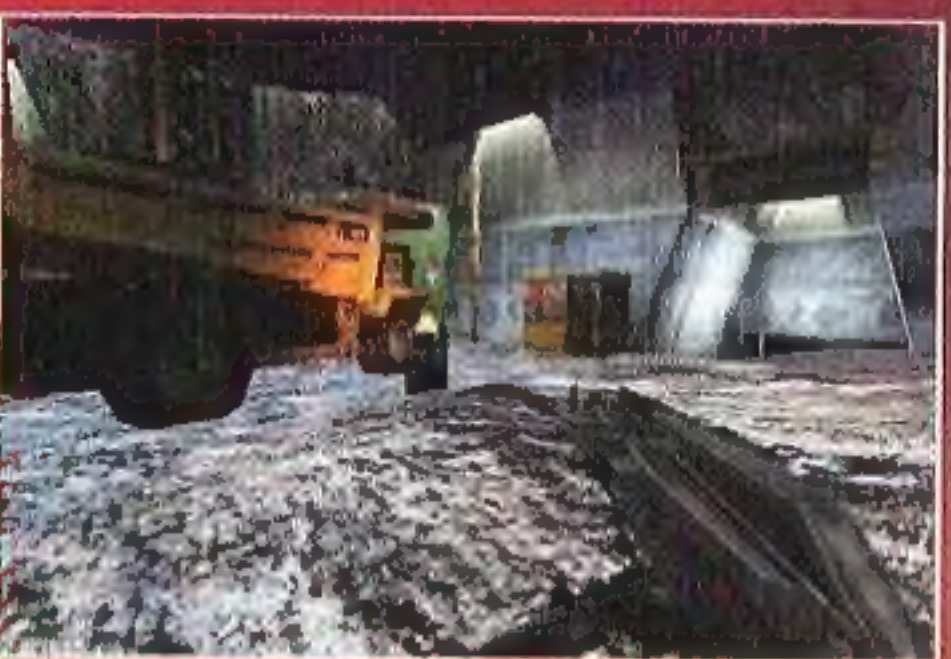
Po śmierci cesarza Imperium zastygło w niepewności. Kto zajmie jego miejsce? Jednogłośnie zdecydowano, że spór zostanie rozstrzygnięty podczas wielkiego turnieju. Nie będzie to jednak zwykłe mordobicie, a prawdziwe igrzyska. Gladiatorzy przyszłości wkraczą na arenę! Callahan i jego komandosi, Fargass i jego kohorty oraz General Maximix (fajna ksywka) ze swoimi cyborgami. Nadchodzi nowa generacja strategii czasu rzeczywistego, połączona z RGP i okraszona sporą dawką wartkiej akcji. Trzy kampanie, wypełnione dwudziestoma misjami, zapewnią odpowiednią dawkę emocji na długie wieczory. Gra zachwyci przede wszystkim rozwiązaniami graficznymi. W pełni interaktywny teren, nieograniczone pole widzenia i takie efekty specjalne, jak wiatr, grawitacja oraz zmienne siły tarcia zależne od podłoża, to tylko przedsmak elementów, w jakie zostanie wyposażona gra. Autorzy zapewniają jeszcze bardzo wciągającą fabułę, która powinna sprawić, że GLADIATORS przyciągnie przed monitory większe rzesze graczy.



Purge

PC

Zespół ludzi, który stworzył niegdyś bardzo ciekawy MOD do QUAKE o tytule FUTURE VS FANTASY, założył firmę Freeform Interactive, aby wystartować ze swoim własnym FPP z prawdziwego zdarzenia. Akcja PURGE, trójwymiarowej strzelaniny z domieszką RPG, osadzona jest w bliżej nieokreślonej czasoprzestrzeni, klimatem nawiązującej do futurystycznego połączenia science-fiction z fantasy. Konflikt, który zrodził się między genetycznie zmodyfikowanymi ludźmi o nazwie Order a fanatykami religijnymi zwanymi The Chosen, zaostriżył się po tym, jak zamordowano przywódcę Wybranych. Konflikt przerodził się w regularną wojnę! PURGE posiadać będzie wiele elementów RPG. Gracz wcieli się w jedną z kilku osób, jak choćby androida, komando czy też cyborga, stając po stronie Porządku, czy też w maga, skrytobójcę, wojownika lub mnicha, walcząc po stronie Wybranych.



Jet Set Radio Future

XBOX

Jeden z najlepszych tytułów znanych z konsoli DREAMCAST pojawi się już niedługo. Gra, utrzymana w hip-hopowym klimacie, może okazać się czymś wyjątkowym i z pewnością niebanalnym. Druga odsłona JET SET RADIO to wiele nawiązań do poprzedniej części. Tokyo pod despotycznymi rządami ma szansę na wyzwolenie tylko dzięki DJ'owi radiowemu, Professorowi K, który prowadzi piracką radiostację. Słuchając mocnych kawałków, gang „Rudies” wkracza do akcji. Podobny system sterowania, malowanie na ścianach, duża interakcja z otoczeniem sprawia, że JSRF okaże się jednym z kluczowych tytułów tego roku.



Tropico2: Pirate Cove

PC

Akcja drugiego TROPICO osadzona będzie w XVII wieku. Wcielisz się w rolę wielkiego pirata panującego na wyspie-kryłówce. Sprawne zarządzanie będzie motywowało twoich podopiecznych do coraz większych rozbojów, a co za tym idzie, twoja kłesa będzie się napelniała. Piraci powinni czuć się dowartościowani: hazard, dużo rumu i kobiety, to podstawowe powitanie po akcjach. W przeciągu wirtualnych 100 lat, bo tyle będzie trwała rozgrywka, spotkasz na swojej drodze wiele historycznych postaci, takich jak choćby słynny Pirat Czarnobrody. Muszę tylko skoczyć do sklepu i kupić papugę na ramie!



Mortal Kombat: Deadly Alliance

PS2, GCN, XBOX, GBA



Gry spod smoczego znaku ponownie szturmują rynek! MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE, zapowiadany na jesień 2002 roku, to gruntownie odświeżony produkt, który jeszcze przed premierą ma szansę namieszać na rynku konsolowych bijatyk. Wersja na PC niestety nie została oficjalnie zapowiedziana i, szczerze mówiąc, wątpię, by kiedykolwiek miała się ukazać! Akcja gry rozpocznie się tuż po zakończeniu czwartego turnieju. Czarnoksiężnicy Shang Tsung i Quan Chi, chcąc zaważać duszami niepokonanych śmiertelników, łączą swe siły i organizują kolejny, piąty już, turniej. W grze, oprócz postaci znanych z poprzednich części, zobaczycie będzie można trzy nowe twarze. Bestiariusz w postaci Scorpion, Sub-Zero, Raiden, Jax, Sonya, Kitana, Cyrax, Reptile, Shang Tsung i Quan Chi uzupełniony zostanie o Blind Kenshi, Drahmin i Malvado.

Owiani mistyczną sławą autorzy gry z Midway'a oficjalnie zdementowali pogłoski, jakoby DEADLY ALLIANCE

był zwykłą kontynuacją serii. Zupełnie nowa jakość, zmodernizowany system walki z pełnym wykorzystaniem trzeciego wymiaru, wzbogacona grafika to elementy, dzięki którym MK powinien wskoczyć z powrotem na piedestał i oby tak się stało.



Xtreme Force PC

Strategie czasu rzeczywistego to ostatnio monotony i mało płodny gatunek. Tę rutynę może teraz skutecznie przełamać zespół z Raptor Entertainment, dzięki zapowiadanej na jesień XTREME FORCES. Konflikt zbrojny, uzbrojenie i sprzęt ciężki zgodny z teraźniejszym wyposażeniem wojsk czy znane z dzienników telewizyjnych tereny działań w połączeniu z wyjątkową dbałością o szczegóły – to właśnie XF. Gra jest we wczesnej fazie produkcji i nieznany jest nawet zachodni wydawca, ale wiadomo na pewno, że tytuł różni się będzie nieco od szampowego RTS. Gracz wcieli się w rolę pojedynczego obywatela postnuklearnego świata i zdecyduje, czy przyłączy się do panujących United Colonies Front, czy będzie walczyć o obalenie dyktatorów. Czy takie udziwnienia wyjdą grze na dobre? Oby!



Defender Of The Crown PC

Wydzany w 1986 roku DEFENDER OF THE CROWN doczeka się wkrótce reedycji. Zapomnij o jego marnej, jak na dzisiejsze czasy, grafice i oprawie dźwiękowej, ponieważ zostaną podciągnięte do obecnie panujących standardów. Wersja gry z serii Digitally Remastered Edition, wydawanej przez Cinemaware, to od strony technicznej produkt stworzony niemal od podstaw. Pozostaną jedynie misje. Nienaruszony będzie sposób rozgrywki i wszystko, co cieszyło zmysły. Czekam z niecierpliwością, bo DOTC pamiętam jak przez mgłę (może dlatego, że zawsze grałem do późna i zasypiałem przy komputerze). Ciekawe, czy nowa wersja zachowa klimat średniowiecznych podbojów i turniejów rycerskich.



Rainbow Six: Raven Shield XBOX

Bill, jak widać, nie próżnuje i ciągle zgarnia co lepsze tytuły z innych platform, przerysując je na swoje czarne pudełko. Tym razem pod nóż poszła kultowa seria gier taktycznych TOM CLANCY'S RAINBOW SIX. RAVEN SHIELD hulać będzie na ulepszonym silniku, wykorzystanym wcześniej w UNREAL, a sama gra składać się będzie z 15 zupełnie nowych misji, poczynając od zagrożenia spowodowanego groźbą użycia broni biologicznej, przez terrorystów, na unieszkodliwieniu niebezpiecznego napadu na Bank Londyński kończąc. W maju na E3 UbiSoft obiecał ujawnić nieco więcej szczegółów na temat nadchodzącej produkcji. Pytanie brzmi: czy felerny pad do Xbox'a będzie nadawał się do komfortowego grania?



HOTEL GIANT PC

JoWood ponownie atakuje. Niemieccy programiści zdają się posiadać magiczny worek bez dna, wypełniony po brzegi nowatorskimi i niekonwencjonalnymi pomysłami. Któż mógłby wpasować na pomysł gry opartej na zarządzaniu hotelem! Firma Maxis faktycznie parę ładnych lat temu wydała grę SIM TOWER, gdzie administrowa-

łeś wieżowcem, ale jeśli spojrzeć na cechy HOTEL GIANT, gry te różnią się diametralnie! Do wyboru będziesz miał dwadzieścia różnych typów budynków – od zwykłych hotelików „na jedną noc” po wielkie molechy w stylu „Grand Hotel”. Będziesz też posiadał pełną kontrolę nad wyposażeniem i dekoracjami wewnątrz. To od ciebie będzie zależa-

ło, czy goście w hallu będą siedzieli na skórzanych kanapach, a w pokojach znajdzie się jacuzzi! Nowością w tego typu grze będzie możliwość obserwowania twoich gości! Zawsze będziesz mógł spytać, co im nie pasuje w twojej restauracji lub też, jak

reagują na wystrój sali konferencyjnej. Szkoda, że w takim hotelu nie będzie można zamieszkać. Już widzę jak fajnie by się siedziało w jacuzzi i popijało zimny bananowy koktajl :)



TOP-20

Wasza lista przebojów

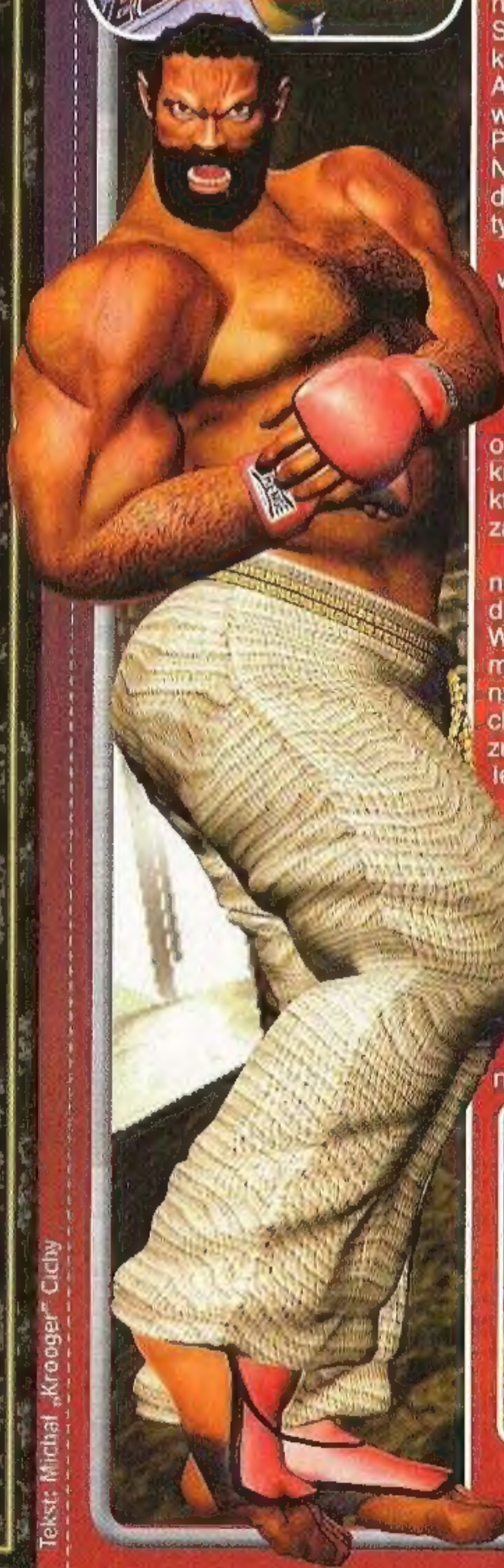
- 1  **Max Payne**
Remedy Ent. / Play It! - PC
- 2  **Medal Of Honor: Allied Assault**
Electronic Arts / IM Group - PC
- 3  **Grand Theft Auto 3**
Rockstar Games / Play-It! - PS2
- 4  **Harry Potter i Kamień Filozoficzny**
Electronic Arts / IM Group - PC, PSOne, GBA, GBC
- 5  **Return To Castle Wolfenstein**
id Software / LEM - PC
- 6  **Cywilizacja III** Firaxis Games / CD Projekt - PC
- 7  **The Sims** Maxis / IM Group - PC
- 8  **Diablo 2** Blizzard / CD Projekt - PC
- 9  **Aliens vs. Predator 2** Monolith / Play It! - PC
- 10  **Tekken Tag Tournament**
Namco / SONY - PS2
- 11  **Unreal Tournament** Epic / Play It! - PC
- 12  **Tony Hawk's Pro Skater 3**
Neversoft / LEM - PS2
- 13  **Rally Championship Xtreme**
Actualize / LEM - PC, PS2
- 14  **Wrota Baldura 2**
Interplay / CD Projekt - PC
- 15  **Twierdza** Firefly Studios / Play It! - PC
- 16  **Arcanum** Sierra / Play It! - PC
- 17  **Quake 3: Arena** id Software / LEM - PC
- 18  **SSX Tricky**
EA Sports BIG / IM Group - PS2
- 19  **Pool Of Radiance 2**SSI / Play It! - PC
- 20  **Heli Heroes**
Luxxor / Topware - PC

CDPROJEKT

funduje nagrody dla głosujących na TOP-20

Virtua Fighter

Czwarta część VF
już niedługo wskoczy
z automatów wprost
na PLAYSTATION 2!



Jak widać, SEGA na dobre porzuciła produkcję domowego sprzętu do grania i w pełni skoncentrowała się na tworzeniu oprogramowania. I dobrze! Skośnoocy panowie ostro wzięli się za konwersję swych starszych gier z DREAMCASTA i za tworzenie zupełnie nowych tytułów specjalnie dla konsoli PLAYSTATION 2. Sprzęt firmy SONY stał się podstawową platformą dla konwersji gier z automatów typu „coin-up”.

Dzięki takiej polityce firmy wszyscy fani nieśmiertelnej serii VIRTUA FIGHTER i posiadacze PS2 będą mogli już za chwilę cieszyć się jej czwartą częścią! Pierwsze wrażenia z gry? Totalny opad szczęki i wielki stukot o podłogę! Już po kilku sekundach walki stwierdziłem, że to jest właśnie gra, na którą od dłuższego czasu czekałem! Ale zaczniemy od początku.)

Kopia testowa, z którą miałem przyjemność się zetknąć, była wersją NTSC i wydawała się ukończoną niemal w 100%. Wszystko zdawało się być na swoim miejscu, a gra hulała z prędkością pełnych 60 klatek na sekundę! Po kilku chwilach widać, że wiele się zmieniło i to zdecydowanie na lepsze! W oczy rzuca się tryb KUMITE, otoczony pozostałymi wariantami rozgrywek, takimi jak ARCADE, VERSUS (o dziwo brakowało go w VF3TB) czy też TRAINING. KUMITE to wariacja na temat SURVIVAL MODE, w którym po wyborze zawodnika, dysponując jednym paśnikiem energii, starasz się pokonać jak największą liczbę przeciwników. Czwarta



Przechwyty to normalka w VF. Pod względem technicznym prezentują się one znakomicie!



Areny, na których toczą się walki, są świetnie zaprojektowane. Brawo!

Kage-Maru, zwycięzca trzeciego turnieju VIRTUA FIGHTER, to postać kultowa



ta część oferuje znacznie więcej niż samą satysfakcję z wygranej. Rozpoczynając zabawę w trybie KUMITE, wybierasz zawodnika, jego imię i podstawowe dane. Po drodze jego umiejętności będą się rozwijać, a ty będziesz mógł zapisać to wszystko na karcie pamięci! Podczas potyczek zdobędziesz masę gadżetów, którymi będziesz mógł go przyozdobić. Okulary, nakrycia głowy, kolczyki czy tatuaże to smaczek, dzięki któremu KUMITE stanie się ulubionym trybem hardcore'owych graczy, a twój zawodnik – indywidualnością. Każdy fanatyk perfekcjonizmu znajdzie tutaj coś dla siebie, ponieważ do zdobycia jest cała masa różnorodnych elementów, a droga do doskonałości nie jest łatwa.

Sama rozgrywka to mistrzostwo świata! Pojedynki, nie dość, że wyglądają obłędnie pod względem technicznym i graficznym, zachwycają wyjątkowo wysoką inteligencją przeciwnika, niespotykaną dotąd w bijatykach! Dodano całą masę nowych ciosów i zagrań w bezpośrednim starciu, a także dwóch nowych zawodników. Mnich klasztoru Shaolin Lei-Fei i Vanessa Lewis, kobieta specjalizująca się w kick-boxingu, to dwa odmienne style, jakże trafnie wpadające w moje, i nie tylko, gusta :)

VIRTUA FIGHTER 4 to mocny tytuł i pretendent do najlepszej, obok TEKKEN TAG TOURNAMENT, bijatyki na PS2. Trzeba jednak pamiętać, że na horyzoncie pojawił się czwarty TEKKEN, więc może być gorąco! Recenzje obu gier już wkrótce!



Niesamowita dynamika rozgrywki od zawsze charakteryzowała VIRTUA FIGHTER...

Virtua Fighter 4

Bijatyka / Sega-AM2 / Sony

Premiera: Maj 2002

Multi: ☒

VIRTUA FIGHTER 4 to wyjątkowa propozycja dla wszystkich fanów bijatyki. Nikt się na pewno nie zawiedzie...

PC
PS2
DC
XB

Plan wydawniczy za oceanem

Jak wiadomo, gry komputerowe nie zawsze ukazują się w tym samym czasie na całym świecie. Poniżej przedstawiamy plany amerykańskich dystrybutorów na najbliższe dwa miesiące. Być może niektóre wymienione tytuły w ogóle nie ukażą się w Polsce, ale jak wiadomo, dobry gracz to taki, który jest na bieżąco we wszystkim! Teraz nikt nie powinien cię „zagać” przy pytaniu o termin wydania gry na świecie. Postaramy się od bieżącego numeru informować graczy w regularnych odstępach czasu, w co się na świecie już gra i co będzie można sprowadzić sobie z zachodnich sklepów na długo przed polską, niekiedy wyjątkowo ślamazarną, premierą. **Uwaga: lista obejmuje wyłącznie tytuły na komputery PC!**

KWIECIEŃ

- 16.04 - M4 Armored Clash - INFOGRAMES
- 16.04 - Spiderman: The Movie - ACTIVISION
- 22.04 - Die Hard Nakatomi Plaza - VIVENDI UNIVERSAL
- 23.04 - FIFA World Cup 2002 - ELECTRONIC ARTS
- 23.04 - Mafia - TAKE 2
- 23.04 - Tactical Ops - INFOGRAMES
- 23.04 - USAR Pro Cup Racing - INFOGRAMES
- 26.04 - Project Earth - DREAMCATCHER
- 29.04 - Mystery of the Nautilus: 20,000 Leagues - DREAMCATCHER

MAJ

- 01.05 - Half Life Counterstrike: Condition Zero - SIERRA
- 01.05 - Industry Tycoon 2 - NAVARRE
- 01.05 - Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns - LUCASARTS
- 07.05 - Soldier of Fortune 2: Double Helix - ACTIVISION
- 14.05 - Battle for Midway: Pacific Theater - ABACUS
- 15.05 - Arx Fatalis - FISHTANK
- 15.05 - Beam Breakers - FISHTANK
- 16.05 - Microsoft Train Simulation: Arizona Route 66 Add On - ABACUS
- 28.05 - Age of Wonders 2 - GODGAMES
- 28.05 - Hidden and Dangerous II - TALONSOFT
- 28.05 - Master of Orion III - INFOGRAMES
- 28.05 - O.R.B. - STRATEGY FIRST

CZERWIEC

- 04.06 - Sniper - XICAT INTERACTIVE
- 13.06 - Gore - DREAMCATCHER
- 13.06 - Persian Wars - DREAMCATCHER
- 17.06 - Planetside - SONY ONLINE ENTERTAINMENT
- 18.06 - Neverwinter Nights - INFOGRAMES
- 18.06 - Unreal II - INFOGRAMES
- 28.06 - Warcraft III - BLIZZARD ENTERTAINMENT

Prawda, że prezentuje się to całkiem niezłe? Nam już teraz cieknie ślinka na myśl o tych wszystkich tytułach. Ciekawe tylko, jak długo przyjdzie nam na nie poczekać...

Czy trzecia
odstępa gry
okaże się strzałem
w dziesiątkę,
czy tytułem
przereklamowanym?

WARCRAFT III



W grze ogromną rolę odegrają bohaterowie mogący rozwijać umiejętności oraz korzystać z przedmiotów

Seria WARCRAFT opowiadała o walce pomiędzy potężnymi rasami Ludzi i Orków. W trzeciej części cyklu nie będziesz jednak ograniczony do możliwości dowodzenia tylko tymi dwoma plemionami. W WARCRAFT III pojawiają się następne siły: Nieumarli oraz Nocne Elfy. Jednak zmiany nie polegają tylko na dodaniu nowych ras. Twórcy programu – autorzy z firmy Blizzard Entertainment – twierdzą, że WARCRAFT III będzie pierwszym przedstawicielem nowego gatunku, czyli Role

Playing Strategy, a więc połączy elementy RPG z elementami strategii czasu rzeczywistego (oczywiście, tak naprawdę pomysł ten nie jest nowatorski, lecz znany i wykorzystywany od wielu lat). Jak będzie to wyglądać w praktyce? Otóż w spadku po RPG

otrzymasz pieczołowicie scharakteryzowanych bohaterów, możliwość korzystania z ekwipunku, systematyczny rozwój cech oraz umiejętności, uczestniczenie w przygodach i wypełnianie specjalnych zadań oraz zleceń. Tymczasem RTS-owe elementy, to przede wszystkim budowa bazy (zróżnicowane gmachy, w zależności od wyboru strony konfliktu), udoskonalanie budynków oraz, oczywiście, walki toczone pomiędzy armiami.

Prawie każda jednostka będzie mogła podlegać automatycznym udoskonaleniom.



Jednostki potrafiące stosować czary staną się ogromnym zagrożeniem dla wojsk wroga

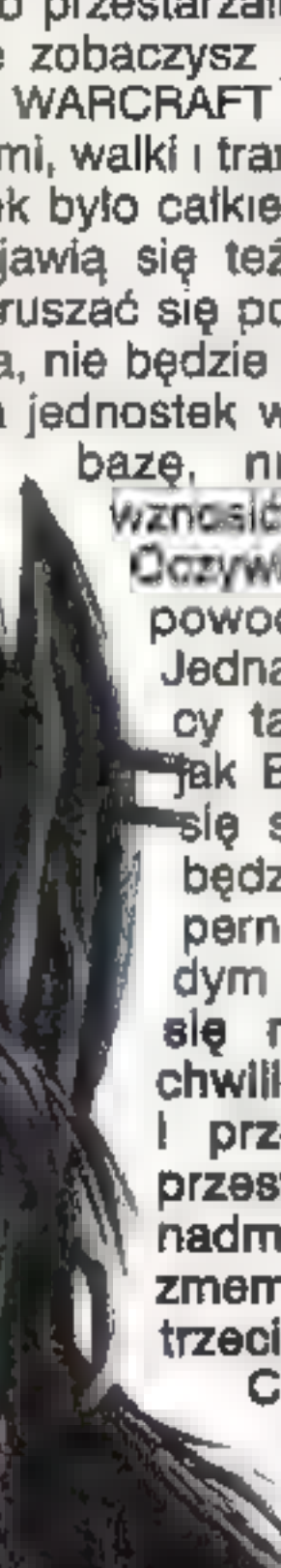
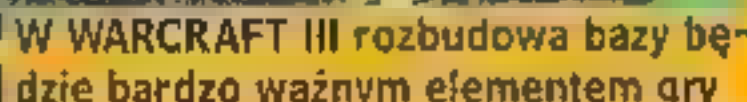
Na przykład rycerze zamienią rysz tunek z żelaznego na stalowy, a wreszcie mithrilowy, krasnoludcy kanonierzy otrzymają coraz lepszą broń balistyczną, a kapłani i czarodzieje zyskają możliwość korzystania z coraz mocniejszych zaklęć. Oczywiście wszystkie te zabiegi wymagają będą wzniesienia odpowiedniej infrastruktury oraz opłacenia

kosztów. Szczególną rolę pełnić będą bohaterowie. Po pierwsze, dysponują oni zdolnościami i umiejętnościami specjalnymi; po drugie, zyskają również możliwość korzystania z różnego rodzaju ekwipunku, który będzie można zarówno znaleźć, jak i kupić.

W WARCRAFT III ogromną rolę odegrają dwa elementy. Po pierwsze: możliwość toczenia walk na battle.net (co w przypadku produktów Blizzarda zawsze jest atrakcyjne, a autorzy zapewniają, że nie będzie możliwości „hackowania” gry, czyli ułatwiania sobie zabawy za pomocą niedozwolonych metod). Po drugie: opcja tworzenia własnych, szczegółowych map. Załączony edytor pozwoli ci w zasadzie na każde działanie i opracowanie niezwykle dokładnych scenariuszy.

Ludzie, Orkowie, Nieumarli i Nocne Elfy spotykają się na placu boju





dwie 12 jednostek w grupie! Takie rozwiązanie przyjęto jeszcze w STARCRAFTIE i już wtedy było ono przestarzałe! W WARCRAFT III nie zobaczysz jednostek morskich (w WARCRAFT II dowodzenie statkami, walki i transportowanie jednostek było całkiem interesujące), nie pojawią się też oddziały, mogące poruszać się pod ziemią, a co gorsza, nie będzie możliwości ustawiania jednostek w formacje. Budując bazę, nie będziesz mógł wznosić fortyfikacji i murów. Oczywiście nie ma jeszcze powodów do rozpacz. Jednak po tylu latach pracy tak sławnego teamu jak Blizzard można było się spodziewać, że gra będzie innowacyjna i supernowoczesna w każdym aspekcie. Opierając się na tym, co w tej chwili można zobaczyć i przeczytać, poważnie przestrzegalbym przed nadmiernym entuzjazmem w stosunku do trzeciej odsłony WARCRAFTA. Chociaż, niezależnie od jakości, program na pewno okaże się bestsellerem. Cóż... oto magia tytułu!




KONKURS

Konkurs to specjalna okazja, która daje Ci możliwość wygrać coś ciekawego. Tak jest również tym razem. W konkursie o nagrodę CD Projekt S.A. możesz wygrać nagrodę w postaci gry **WAPORAR**!!!

Ty tylko musisz mieć swój adres e-mail, który podasz w formularzu konkursowym. Wtedy otrzymasz szansę na wygraną. W formularzu konkursowym znajdziesz wszystkie szczegóły dotyczące konkursu. W formularzu konkursowym znajdziesz również adres e-mail, na który otrzymasz wiadomości o konkursie. W formularzu konkursowym znajdziesz również adres e-mail, na który otrzymasz wiadomości o konkursie.

The image shows a severely degraded document page, likely a scan of a microfilm or a very poor quality photocopy. The text is almost entirely illegible due to extreme pixelation, noise, and low contrast. The visible text appears to be a list or index of items, possibly names or titles, arranged in a structured format. Some words like "Kio", "Bodzu", "Wach", "Nem", "proben", "Korn", "MARFORA", "Wach", "Nem", "proben", "Korn", "MARFORA" are faintly discernible, suggesting a repetitive or structured list. The overall appearance is that of a corrupted or damaged digital file.



0 6 101-44-195
1987-10-10 @
0 6 101-44-195

Chyba warto trochę się porzucić
i wziąć udział we wspólnych zabawach!

Na rozmieszczenia szlakowy do końca



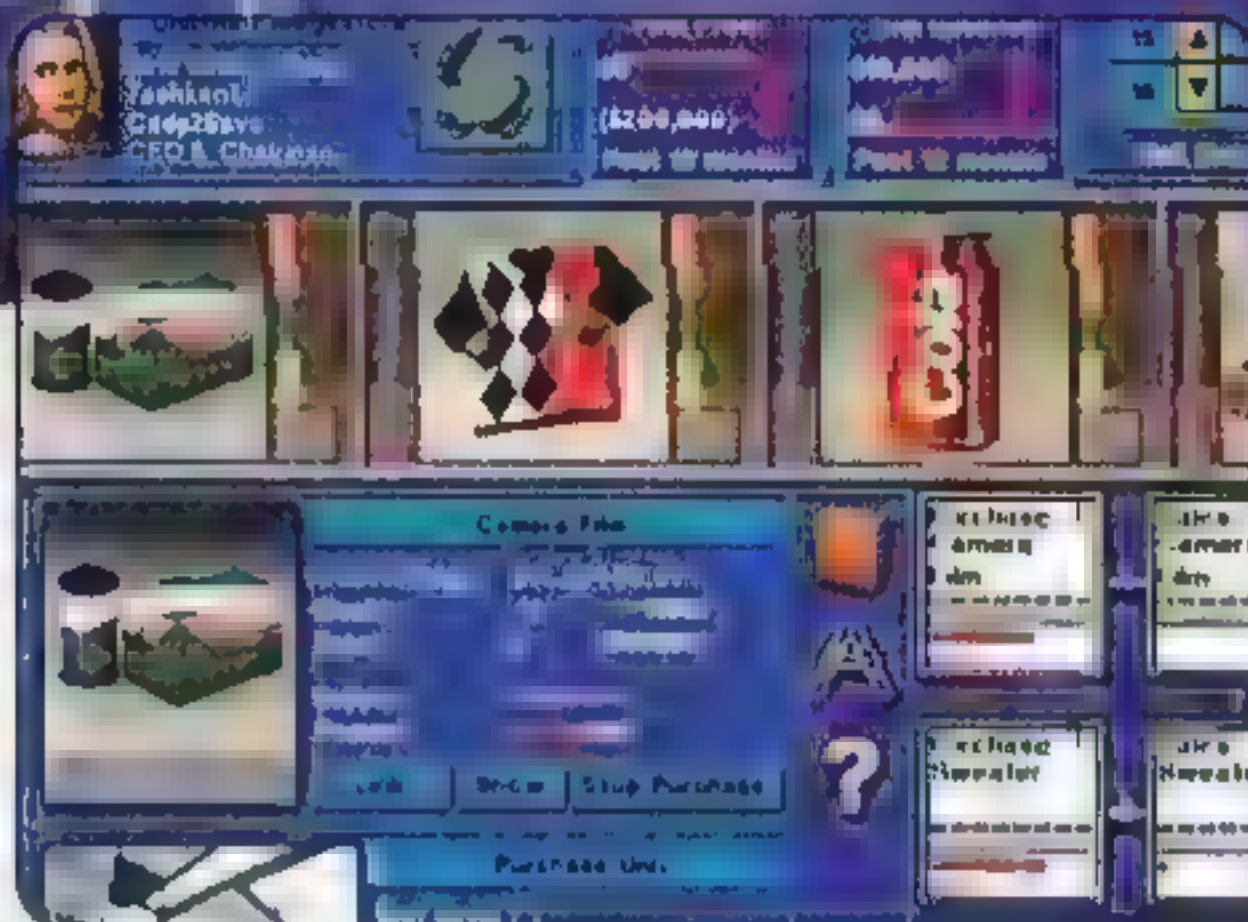
CAPITALISM II



Nowy, lepszy, ciekawszy
– konieczność dla tych,
którzy chcą zostać
rekinami finansjery

Trevor Chan to uroczy facet. Naprawdę. Jeżeli nie masz pojęcia o kim mówię, to oznacza zapewne, że ta kolumna nie była pisana z myślą o tobie. Jestem pewien, że w bieżącym numerze Clicka! znajdziesz wiele innych artykułów, które mogą cię zainteresować. Naprawdę, szkoda czasu.

Jeszcze tu jesteś? Zatem słuchaj uważnie, albowiem powtarzać nie będę. Trevor Chan to autor gier strategicznych. Co szczególnie ważne – autor wielce udanych gier strategicznych, że wspomnę tu tylko SEVEN KINGDOMS czy CAPITALISM we wszystkich swych możliwych mutacjach i odmianach. Teraz zaś pan Chan zabrał się za kontynuację swego bodaj najbardziej udanego tworu. Gra dostępna jest już na Zachodzie. W Polsce pojawi się zaś, nim pies sąsiadów trzydzięści razy zawyje do księżyca. Każda ocena jest subiektywna, toteż mam świadomość, że z pewną nieufnością możesz odnosić się do stwierdzenia, iż jest CAPITALISM (wraz ze swym dodatkiem o zgrabnym podtytule PLUS) grą dobrą. Cokolwiek by o programie nie mówić, to o czymś jednak świadczy fakt, że wykorzystywany jest w wielu szkołach ekonomii czy zarządzania jako... narzędzie do nauki właśnie. Jak zapewne nie trudno się domyślić, CAPITALISM 2 nie wpro-



Najważniejsze to wiedzieć, co i komu chce się sprzedać. A jak dorzucić odpowiednią cedakę... Sukces gwarantowany!



Wielka metropolia rzędzi się swymi prawami. Jeśli chcesz zostać rekinem finansjery, musisz wszystko zaplanować.

wadza w stosunku do swego poprzednika jakichś szczególnie istotnych zmian – jest to po prostu nowa, ulepszona i bardzo, ale to bardzo wzbogacona wersja prequela.

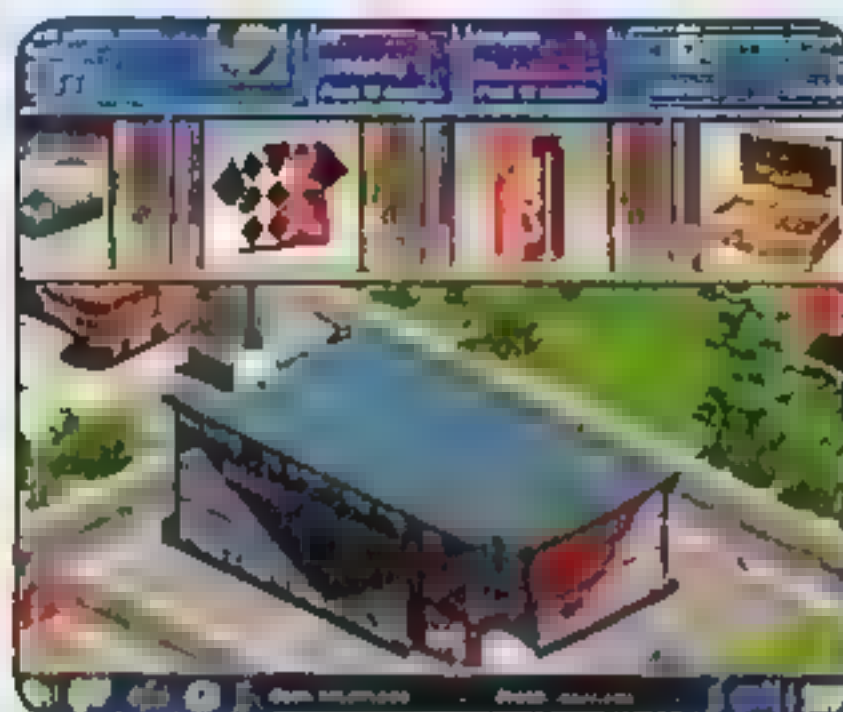
Zmiany widać szczególnie w „planowym” aspekcie programu. Do rąk graczy trafi ponad 60 gałęzi przemysłu, usług itd. (od produkcji obuwia do wydobywania rudy żelaza), spośród których chyba każdy młody przedsiębiorca będzie mógł wybrać coś dla siebie. Co ciekawe, produkty nie będą już mogły być sprzedawane „jak leci” – żywność będzie posyłana do sklepów spożywczych, a farmaceutyki do aptek. Zwracam na to uwagę, gdyż wprowadzenie tego rozróżnienia mogło łatwo doprowadzić do powstania totalnego chaosu i zamieszania. Interfejs użytkownika został jednak przygotowany na tyle rozsądnie, że po kilku chwilach spędzonych z grą wszystko staje się jasne. A należy pamiętać, że CAPITALISM 2 może

pochwalić się – naprawdę! – mnogością opcji. Rozgryzienie ich pozostawmy już recenzentowi programu, a teraz ograniczmy się do prostego ich wymienienia. Kapitalista będzie mógł opracowywać nowe efektywne techniki produkcji, lecz równie dobrze będzie mógł je konkurencji (która – jak uczy przysłowie – nie śpi) ukraść. Możliwa będzie też współpraca ze środkami masowego przekazu, które – jak wiadomo – okazują się bardzo pomocne przy promocji sprzedawanych dóbr. Wreszcie, będzie możliwe tworzenie sieci własnych punktów usługowych. Podczas rozgrywki sieciowej zaś będzie mogło walczyć maksymalnie siedmiu graczy.

Jedyna rzecz, na którą utyskują wszyscy użytkownicy gry, to jej szata graficzna. Nie da się ukryć, że grafika, choć niewątpliwie estetycznie dopracowana, nie jest jednak już pierwszej młodości i żadne zapewnienia wydawcy gry o tym, że dzieje się inaczej, tego smutnego faktu nie zmieniają. Z drugiej strony – nie jest strasznie. Można jednak było przygotować to znacznie ciekawiej.



Wielkie supermarkety to idealne miejsce, gdzie można zrobić. Wystarczy znajomość praw rynku.



A tak a lotu ptaka może wyglądać twoja fabryczka do robienia kasy.



nie przykładać zacięć od znalezienia miejsca zbytu swoich towarów.

<http://www.ubi.com/US/Games/capitalism2>



Witryna koncernu Ubi Soft. Podstrona o grze jest ładna, lecz nie zawiera wielu informacji. Polecam raczej strony fanowskie.

Capitalism 2

Ekonom. / Ubi Soft / CD Projekt

lato 2002

Multi: ☒

PC

PS2

DC

XB

Zapowiada się ciekawa gra dla wszystkich, którzy marzą o zbliziu fortuny i nagminnym łapaniu etyki pracy.

CULTURES 2

DIE TORE ASGARDS

SETTLERS, ALIEN NATIONS

– wszystko to już znamy.

Czy CULTURES 2

pójdzie naprzód

i wniesie coś nowego
do gatunku tych gier?



Różnorodne style
i duże urozmaice-
nie budowli to za-
lety tej odsłony gry



Mozesz wybrać jedną z czterech kultur, by po-
tem rozwijać jej osady i tworzyć nowe produkty

Akcja gry rozgrywać się bę-
dzie pod koniec pierwszego
milenium, kiedy to Wikingo-
wie zamieszkują Europę oraz Środ-
kowy Wschód. Wszystko zaczyna
się od wizji Bjarniego, w której to-
czy się ostateczna bitwa Ragnarok,
znana z mitologii Nordyckiej. Nie-
czas jeszcze zagłębiać się w do-
kładne szczegóły fabuły, natomiast
ważne jest, że twoim głównym za-
daniem będzie odnalezienie
wszystkich części klucza otwierają-
cego wrota do Valhalla, gdzie roze-
gra się ostateczna walka.

Będziesz mógł wybrać jedną
z czterech kultur.
Misje posiadac
będą bogate i o-
historyczne, a du-
ża pomocą mogą
być rozbudowane tutoriali, które
w krótkim czasie pozwolą ci oswo-
ić się z zasadami gry.

W CULTURES 2 pojawi się wiele
nowych produktów. Na przykład
będą to długie łuki, katapulty, tacz-
ki, złote monety, miód, cukierki.
W przeciwieństwie do pierwszej
części, będziesz miał możliwość
ulepszania swoich domów, co da
oczywiście możliwość produkcji
nowych przedmiotów, np. mebli.
Nie trzeba już stawiać pięciu od-
dzielnych budowli, wystarczy jed-
na, ale rozbudowana.

Nastąpią wielkie zmiany w części
militarnej gry. Przede wszystkim
Wikingowie będą teraz potrafili
oceniać swoje siły. Często pod-
czas walk jeden
z twoich podwład-
nych może za-
cząć uciekać, ale
jeśli poczuje, że
jest choć oien szansy na wygraną,
to wróci i będzie walczył. Rzecz ja-
sna pojawi się wiele nowych broni.

W przeciwieństwie do pierwszej
części, będziesz miał możliwość
przydzielenia oddzielnego ekwi-
punku każdemu z Wikingów. Co-
więcej, będziesz mógł także wypo-
sażyć swoich żołnierzy w inne
przedmioty, jak specjalne napoje
czy dodatkowe bronie. Oczywiście
waga przedmiotów będzie miała
wpływ na szybkość chodzenia.
Bardzo ciekawie zapowiada się
możliwość kamuflowania twoich
żołnierzy tak, aby np. w przebraniu
wieśniaka wchodzili do wioski.
oczywiście z plecakiem pełnym od-
powiedniego wyposażenia do wal-
ki. Kolejną zmianą, która znajdzie
się w drugiej części CULTURES,
będzie możliwość podnoszenia
przedmiotów leżących na planszy.
Nie będą to tylko na przykład pie-



Dobry kamuflaż i twoi żołnierze niepo-
strzezenie dostaną się do miasta wroga

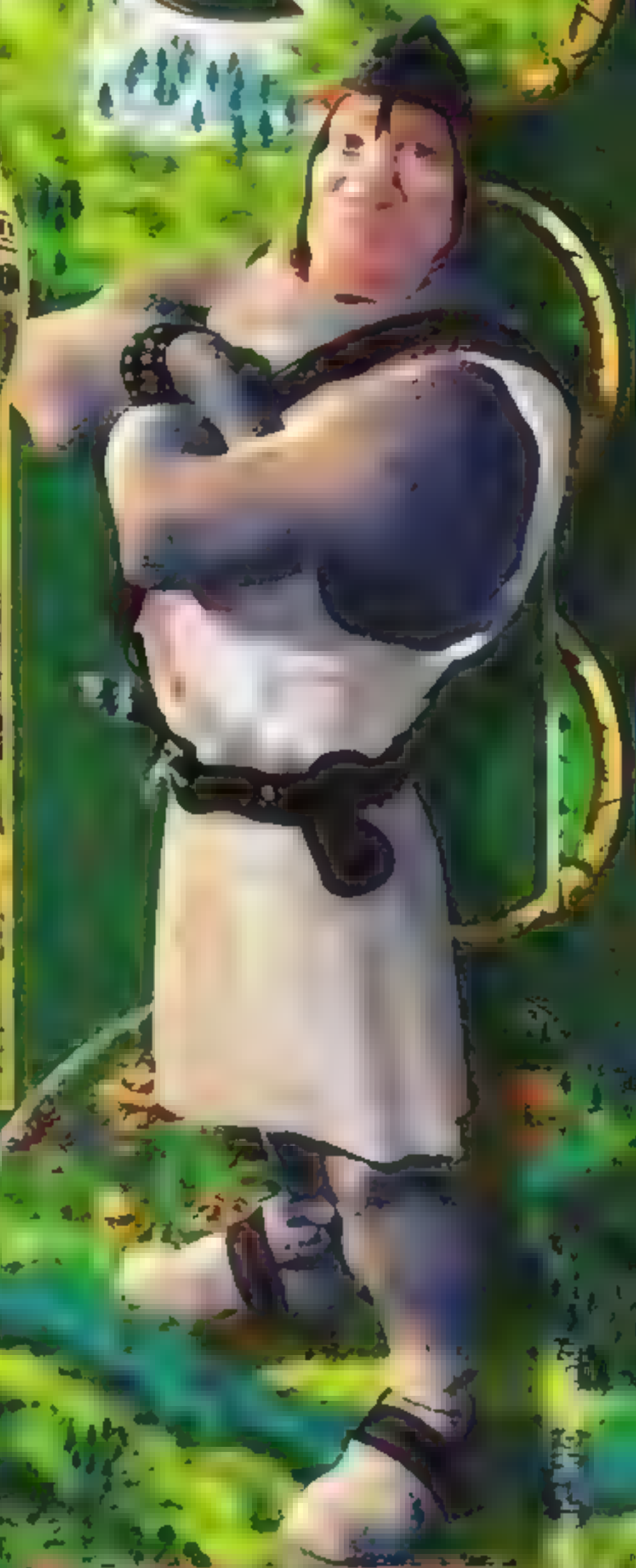
niądze, ale także różnego rodza-
ju zwoje, dzięki którym techno-
logia posuwać się będzie do
przodu. Nie będziesz mógł
jednak użyć wszystkiego od-
razu, niektóre ze znalezisk
trzeba będzie najpierw prze-
badać. Przedmiotami tymi bę-
dziesz mógł nawet handlować
z innymi kulturami.

Sam interfejs w CULTURES 2 ma
przejsć dosyć spore zmiany, co
sprawi, że będzie bardziej przyja-
zny dla użytkownika.

Widok podczas gry będzie oczy-
wiście izometryczny. Zastosowanie
trójwymiaru sprawi, iż topografia
otoczenia będzie bardziej reali-
styczna, a rzeczom takim jak
drzewa czy domy kształty będzie
nadawać prerenderowana grafika 2D.

Nie zabraknie oczywiście opcji
Multiplayer, która zapowiada się na
mocną stronę gry. Wystarczy
choćby wziąć pod uwagę możli-
wość robienia różnego rodzaju
kamuflażu zasadzek. Autorzy
uważają, że takie rozwiązania wpły-
ną na to, iż tryb ten nie będzie
przypominał tych znanych ci do-
tychczas z innych gier.

CULTURES 2 zapowiada się cie-
kawie, jednak czy autorzy sprosta-
ją obecnym wymaganiom graczy,
okaże się dopiero w maju.



<http://cultures2.jeWood.de>



Bardzo fajna strona, a na niej newsy, in-
formacja o grze, forum dyskusyjne, trochę
screenów, filmików oraz tacek.

Cultures 2

RTS / JeWood / CD-Projekt

Premiera: maj 2002

Multi: ☒

PC

PS2

DC

XB

Zapowiedź zapowiedzią, jednak wszelkie ko-
mentarze wolę pozostawić na dzień, kiedy
gra się już ukáže w sprzedaży.

Might and Magic IX

Jedną z najsłynniejszych serii RPG doczekał się IX części. Tym razem nie jest to tylko kontynuacja, ale znaczący przełom w jakości

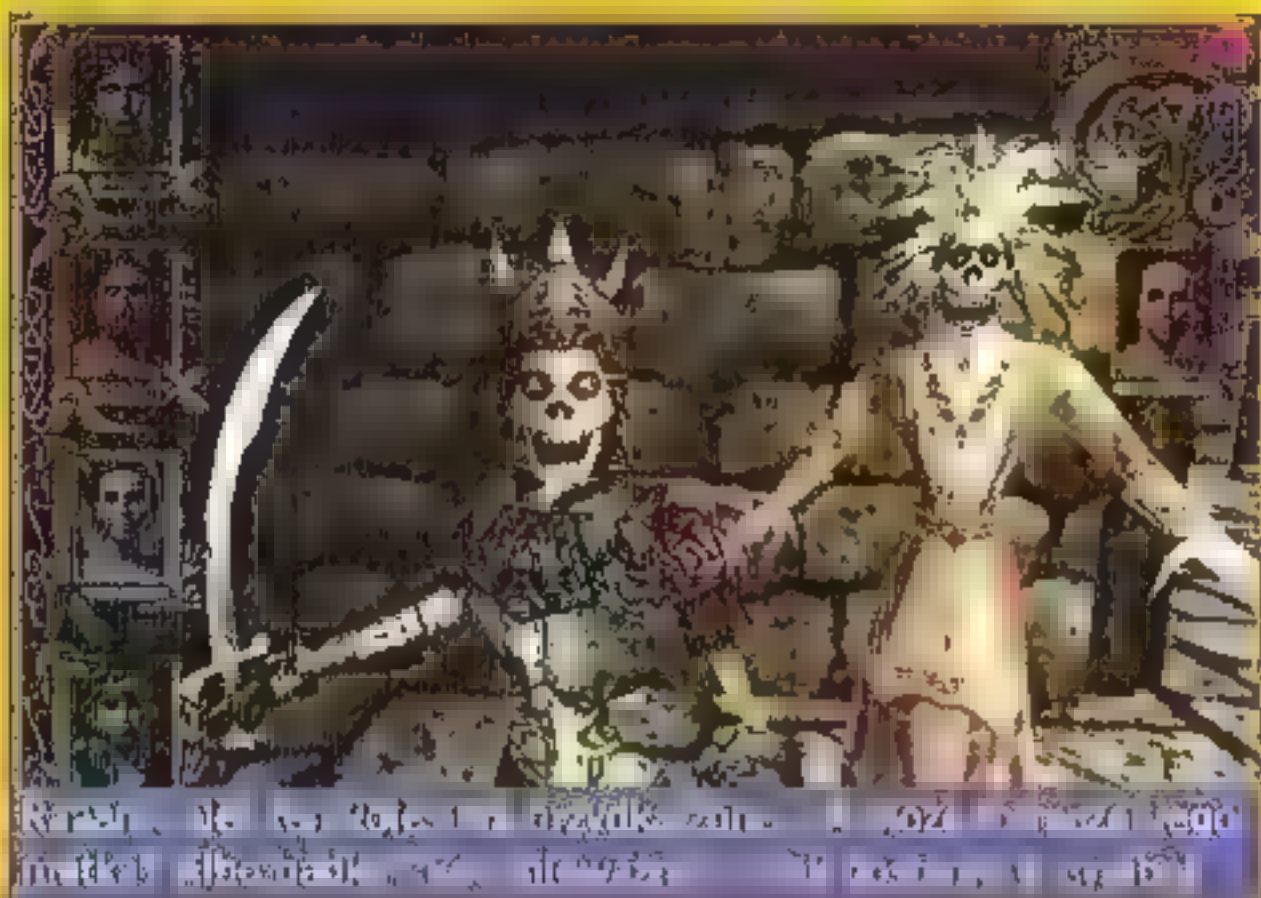
MIGHT & MAGIC doczekał się wreszcie nowego silnika graficznego. Na to czekały tysiące graczy na całym świecie. Koniec z lokacjami straszczymi wyglądem, koniec z potworami stanowiącymi smętny złepk plkseli. Teraz możesz biegać, skakać, kucać – jednym słowem robić wszystko to, co w grze FPP z prawdziwego zdarzenia. No i oczywiście pojawił się freelook obsługiwany myszą. Krótko mówiąc, eksperci z 3DO zrozumieli wreszcie to, o czym wszyscy wiedzieliśmy już od dawna: że silnik, na którym bazowały części 6-8, jest już całkowicie przestarzały. Chwała im za to!

Zmiana engine'u to najbardziej rzucająca się w oczy rzecz odróżniająca MM9 od poprzedniczek. Poświęcę więc kilka zdań, by podzielić się z wami wrażeniami dotyczącymi

grafiki. Nie muszę chyba pisać, o ile przyjemniej jest teraz zwiedzać ogromne obszary świata MIGHT & MAGIC. To zupełnie nowa jakość, choć do wielu rzeczy można się przyczepić. O ile bowiem wnętrza budynków prezentują się bardzo ładnie o tyle niektóre „outdoorsy” wyglądają już mniej atrakcyjnie. Góry bywają czasami nieprzyzwoicie trójkątne, często widać łączenia tekstur, które zresztą czasami bywają niezwykle toporne. Ale jak już mówiłem, nie jest to regułą. Grając w MM9 masz wrażenie, że poziom wykonania jest bardzo nierówny, tak jakby twórcy dopiero uczyli się na własnych błędach, co wygląda dobrze, a co nie. Podobnie rzecz się ma z postaciami i potworami. Niektóre prezentują się znakomicie, niektóre są średnie, niektóre zaś

wręcz komiczne. Przykładowo, twarze większości mieszkańców miast wyglądają, jakby ktoś nakleił zdjęcie na saperkę. Śmiesznie wyglądają też szkielety, których czubek czaszki, zamiast okrągły jest trójkątny. Ogólnie jednak zmiany graficzne są jak najbardziej pozytywne i bardzo dużo wpadek można grze wybaczyć za jej niepowtarzalny klimat oraz rozmach.

Oprócz wyglądu, w MM9 pojawiło się cał-





kiem sporo nowych rozwiązań, które odróżniają grę od poprzednich części serii. Drużyna składa się ponownie z czterech postaci (w części 8 tworzyłeś tylko jednego bohatera, resztę zaś mogłeś zwerbować dopiero w trakcie

grania). To cieszy. Zmieniono w dość znaczący sposób tworzenie postaci i w nieco mniejszy jej rozwój. Mianowicie teraz możesz wybierać tylko pomiędzy dwoma klasami: wojownikiem i magiem (przedtem było jeszcze kilka innych klas). Co ciekawe, dalszy schemat rozwoju przebiega trochę jak w DIABLO, mianowicie przykładowy podstawowy wojownik może z czasem stać się najemnikiem, potem zaś np. wybrać pomiędzy awansem na zabójcę lub gladiatora. Wybór któregoś z zawodów praktycznie wyklucza inne ścieżki rozwoju. Drobne zmiany poczyniono w parametrach opisujących postacie, nieco zmieniła się

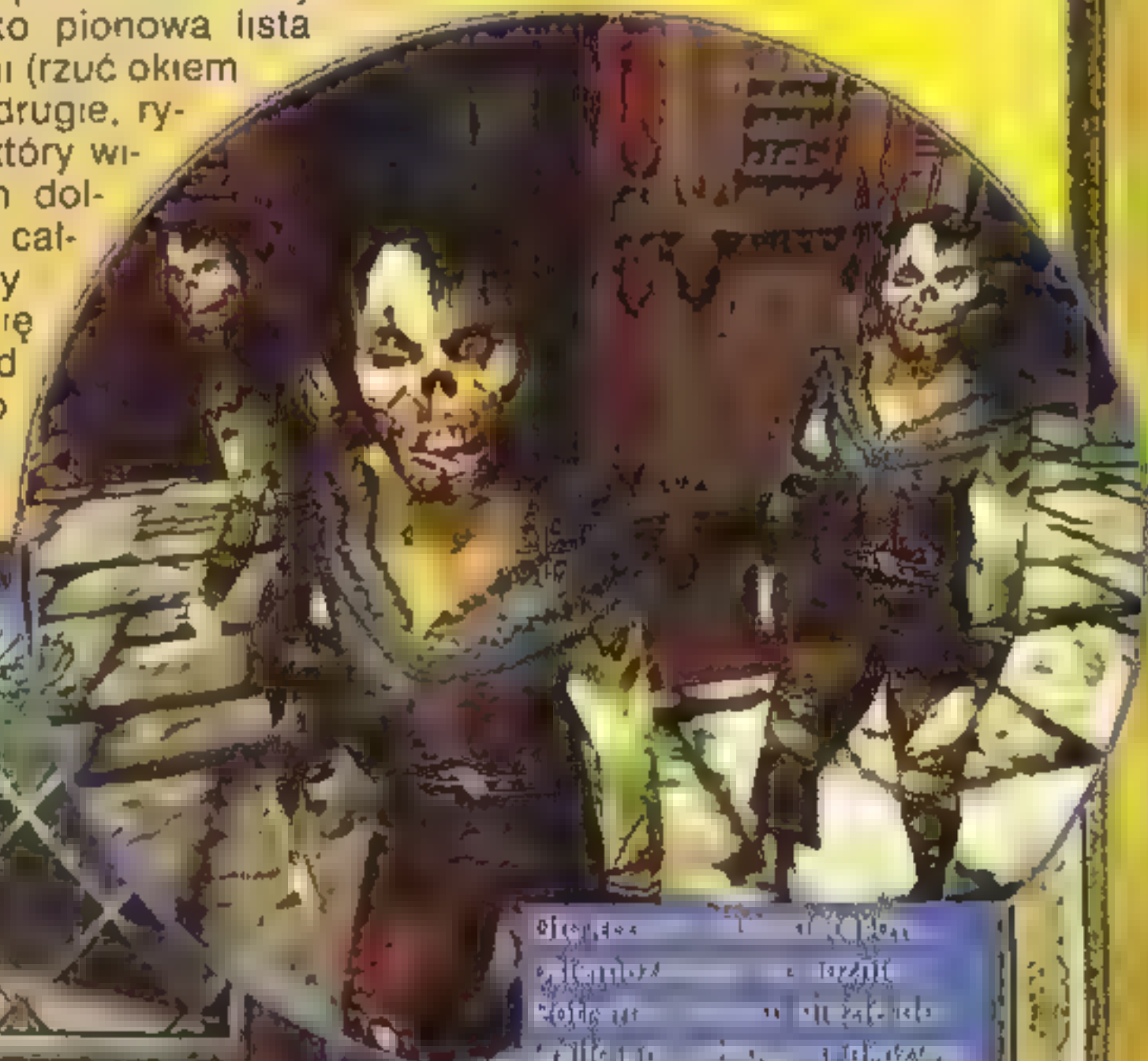
też lista dostępnych umiejętności. Cały system przydzielania punktów doświadczenia oraz punktów umiejętności pozostał praktycznie bez zmian, podobnie jak stopniowanie biegłości w danej dziedzinie (normal, expert, master i grandmaster).

Ważne zmiany zaszły w systemie czarów. Poprzednio każdy czar był przypisany do jednej szkoły, teraz zaś do każdego zaklęcia przypisane zostały dwie szkoły. Przykładowo, aby użyć czaru X, musisz znać Light Magic na poziomie normal i Spirit Magic na poziomie expert. Wszystkie cztery szkoły elementalne (woda, ogień, powietrze i ziemia) połączone zostały w jedną szkołę o nazwie Elemental Magic, tak więc w sumie do dyspozycji masz mniej dziedzin magii niż kiedyś.

Poważne zmiany zaszły też w wyglądzie inventory, które – niestety – jest, przynajmniej moim zdaniem, gorsze niż kiedyś (w szczególności gorsze niż w części 6, gdzie było prawie idealne). Po pierwsze, zamiast rysunków przedmiotów i miejsca, po którym możesz przewalać swoje skarby, jest tylko pionowa lista z małymi ikonami (rzuć okiem na screen). Po drugie, rysunek postaci, który widzisz w prawym dolnym rogu, jest całkowicie statyczny i nie zmienia się w zależności od wybranego ekwipunku tak jak kiedyś. Sa-

mo zbieranie i przymierzanie zbrojek w MM6 sprawiało mi ogromną przyjemność (tym bardziej, że rysunki były naprawdę śliczne), tak więc tak haniebne okastrowanie inventory w MM9 naprawdę mnie zabolowało. Nawet biorąc pod uwagę fakt, że nowe (podobnie jak wszystkie menu) jest bardzo estetyczne, zaś obrazek przedmiotu można uzyskać, klikając na nim PPM i przytrzymując.

Inne rzeczy, na które czuję się w obowiązku poutyskiwać, to niezwykle marne intro oraz strasznie długi czas ładowania save'ów i plansz. Poza tym jednak czeka na ciebie olbrzymi świat pełen przygód, wyglądający ładniej niż kiedykolwiek i tętnący własnym życiem. Mieszkańcy łazą po mieście, rozmawiają, kłócą się, pies goni kota po ulicach, potwory wykazują się inwencją i pomysłowością podczas walki. Spędziłem już sporo godzin nad MM9, a dopiero licznym tę grę, więc na razie o fabule pisać nie będę. Ale zapamiętajcie ten tytuł, bo warto się z nim zapoznać.



Might & Magic IX 

RPG / 3DO / CD Projekt

Com: 77 zł

Platformy: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA

Wydawca: ☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania sprzętowe:
Procesor 400 MHz, 128 MB RAM

Grafika ☒ Dźwięk ☒ Frajda ☒

+ Nowy engine, stary dobry Might, dźwięk i nowa muzyka, nowe rozwiązania, realizacja świata

- Magy i save'y wyciągają się bezczarnie długo, branie ładne talizmany, okrojone inventory

Zdecydowanie najbardziej atrakcyjna odsłona MIGHT & MAGIC od czasów części VI. Nowe rozwiązania mogą się podobać.

<http://www.3do.com>

Might & Magic IX

Chcę stronę poświęcić MM9 zawiera wiele ciekawych informacji, zdecydowanie więcej znaleźć można na stronach niezależnych

HEROES IVTM

of MIGHT AND MAGIC[®]

Według internetowych ankiet jest to jedna z najlepszych i najbardziej atrakcyjnych gier 2002 roku. Nie dziwnego, bo firma NWC wyrobiła sobie na świecie dobrą markę.

Cykl HoM&M zyskał sławę i popularność, jak żadna inna strategia turowa w historii gatunku (nie licząc CYWILIZACJI, która jest jednak programem zupełnie innego rodzaju). Obejmujesz tu rolę przywódcy jednej z sześciu ras. Eksplorujesz kontynent, rozbudowujesz miasta, uczysz bohaterów magii. Twoje armie zdobywają neutralne i wrogie grody, bohaterowie zyskują punkty doświadczenia i uczą się nowych zdolności. Zwykle twoim celem jest ostateczne rozprawienie się z wrogami, chociaż w niektórych scenariuszach misję wypełnisz, pokonując konkretnego bohatera, czy zdobywając konkretne miasto. Czasami wprowadzone zostaje dodatkowe utrudnienie polegające na ustaleniu limitu czasowego. Wybierając scenariusz, możesz zdecydować o stopniu jego komplikacji (pięć opcji). Poziom Novice jest banalnie prosty i powinien poradzić sobie, nawet nie mając żadnego doświadczenia z „hrośkami”, natomiast poziom Champion jest wyzwaniem nawet dla starych wyjadaczy (zresztą sądzę, że na części map nie da się misji ukończyć na tym poziomie trudności). Ogromną rolę w trakcie zabawy odgrywają elementy role-playing. Zarówno bohaterowie, jak i ich wojska, są dokładnie

scharakteryzowani, a specjalne umiejętności dowódców wpływają zarówno na skuteczność armii, jak i gospodarczy rozwój całego królestwa. Poza tym bohaterowie korzystają z setek artefaktów oraz nauczyć się kilkudziesięciu zaklęć, pochodzących z pięciu szkół magii.

Świat HoM&M 4 jest światem niezmiernie urozmaiconym. Na twego bohatera na każdym kroku czekają liczne niespodzianki. Po pierwsze,

setki walk z potworami chroniącymi różne ciekawe miejsca (a po wyborze odpowiedniej opcji neutralni wrogowie potrafią również patrolować okoliczne tereny i same zaczepiać bohaterów). Po drugie, odwiedźmy w tych właśnie ciekawych miejscach. Wyliczać można wręcz bez końca. Kopalnie, ołtarze, świątynie, miejsca szkolenia i rekreacji żołnierzy, magiczne ogrody, fontanny i studnie, kryjówki pełne skarbów. Można powiedzieć, że twój bohater nie będzie miał spokojnego ani jednego dnia/tury. Zawsze coś trzeba zrobić: coś zbadać, gdzieś się pomodlić, coś znaleźć, komuś przyłapać.

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV składa się z sześciu kampanii (po jednej dla każdej z ras) oraz kilkudziesięciu odrębnych scenariuszy. Co ważne, wreszcie autorom udało się przygotować ciekawe kampanie.

Surowce oraz skarby można znaleźć wręcz wszędzie, ale zwykle są strzeżone przez gromady potworów



Najważniejszym zadaniem, jak zwykle, jest obrona miast przed wrogiem

Surowce oraz skarby można znaleźć wręcz wszędzie, ale zwykle są strzeżone przez gromady potworów



W trzeciej części bowiem ten segment gry był bardzo łatwy i śmiertelnie nudny. W czwartej odsłonie poszczególne misje kampanii przygotowane już w dużo bardziej interesujący sposób, a przede wszystkim nieco trudniej będzie ci doprowadzić swych bohaterów do zwycięstwa. Szkoda, że liczba najciekawszych scenariuszy (czyli na mapach dużych i bardzo dużych) jest zdecydowanie niewystarczająca. Ale to akurat mały problem, bo Internet szybkoitko zapelniał się amatorskimi scenariuszami, które zresztą, znając życie, będą w wielu wypadkach lepsze od robionych przez tzw. profesjonalistów.

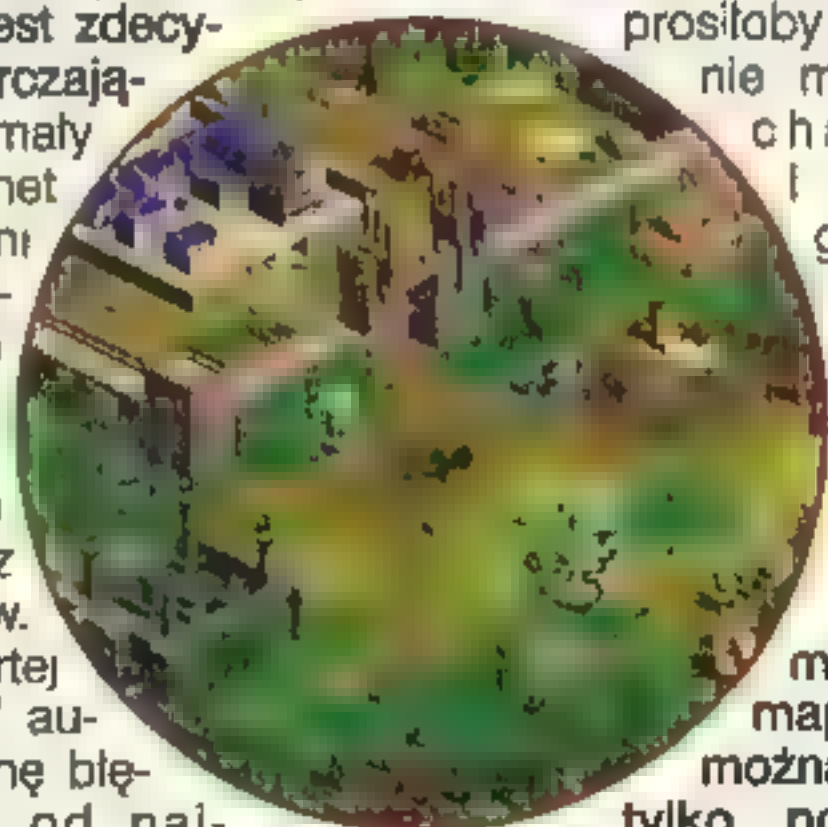
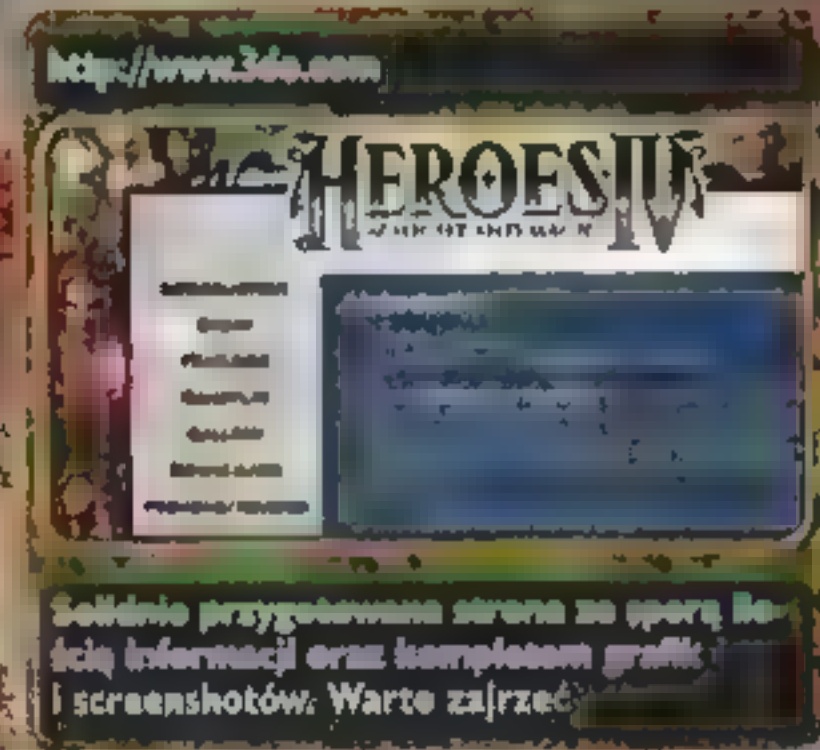
Niestety, w czwartej odsłonie „hroisów” autorzy popełnili trochę błędów. Zaczniemy od najmniej poważnego: wszystkie historyjki opowiadane w trakcie trwania misji są podawane w sposób odstręczający od czytania. I dotyczy to zarówno treści, jak i formy. Po prostu nagle ekran twojego monitora zamienia się w zapelnioną po brzegi kartkę maszynopisu. I to kartkę pełną wyjątkowych nudziarstw. Na szczęście nie trzeba tego czytać, by poradzić sobie z misją. Teraz druga sprawa (zdecydowanie poważniejsza): potwory przedstawiane są na polu bitwy w sposób zdecydowanie mało satysfakcjonujący. Przecież na przykład taki Tytan powinien górować nad otoczeniem, rozciągać wokół aury niezwykłej mocy. A to po prostu taki sobie ludek, niewiele wyższy od zwykłego chłopka. Podobnie jest w przypadku znakomitej większości innych silnych potworów. Aż prosiłoby się, by chłopcy z New World Computing mieli choć w połowie tyle talentu, co twórcy ETHERLORDS. Tam, jak na polu bitwy pojawiał się smok, czy władca ogrów, to wiedziałeś, że jest to monstrum śmiertelnie groźne. Porównanie HoM&M 4 z ETHERLORDS jest trochę niebezpieczne, jak każde porównanie gry 2D z grą 3D. Trudno jednak nie zauważyć, że autorzy ETHERLORDS w ukazaniu pola bitwy

wykazali się prawdziwym mistrzostwem (przynajmniej jeśli chodzi o potwory, bo do scenografii można mieć zastrzeżenia), a autorzy HoM&M 4 sprawili na mnie wrażenie, jakby odbębnili robotę na chybcika, aby tylko szybko pobiec do kasy po wypłatę. Następnym minusem jest fakt, iż w „hroisach” nie wykorzystano pewnych nośnych pomysłów. Aż prosiłoby się o wprowadzenie możliwości przesłuchania pojmanych i uwięzionych wrogich bohaterów, przydałaby się też większa swoboda w wyborze umiejętności herosów awansujących na wyższy poziom.

Trudno nie wspomnieć o edytorze map, dzięki któremu można przygotować nie tylko pojedynczy scenariusz, ale również własną kampanię. Edytor pozwala ci na nieprawdopodobnie szczegółowe zaplanowanie misji i wprowadzenie wszystkich tych elementów, jakie wprowadzać mogli autorzy gry. Dysponujesz więc identycznymi narzędziami jak oni, poza tym tylko, że nie możesz wymyślać nowych budowli, czy zmieniać parametrów jednostek. Edytor nie jest łatwy w obsłudze, ale nie ze względu na złe wykonanie,

lecz z uwagi na tysiące opcji (a słowa tysiące bynajmniej nie użyłem w przenośnię), które możesz wprowadzać. Tak więc przygotowanie dobrego scenariusza na mapie o formacie XL jest zadaniem na wiele, wiele godzin.

HoM&M 4 to gra bardzo ciekawa, która zapewni ci rozrywkę nawet nie na dziesiątki, a na setki godzin. Ja jednak nie zamierzam odinstalowywać z komputera części trzeciej tego programu. HoM&M 4 może być doskonałym uzupełnieniem swej poprzedniczki, ale na pewno nie jest w stanie jej definitywnie zastąpić. Tak to już jest, że pewne dzieła sztuki są wieczne i do nich właśnie należy część trzecia serii o Bohaterach.



Heroes of Might & Magic IV **5+**

TBS / New World Com / CD Projekt

Cena: 99 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA ☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

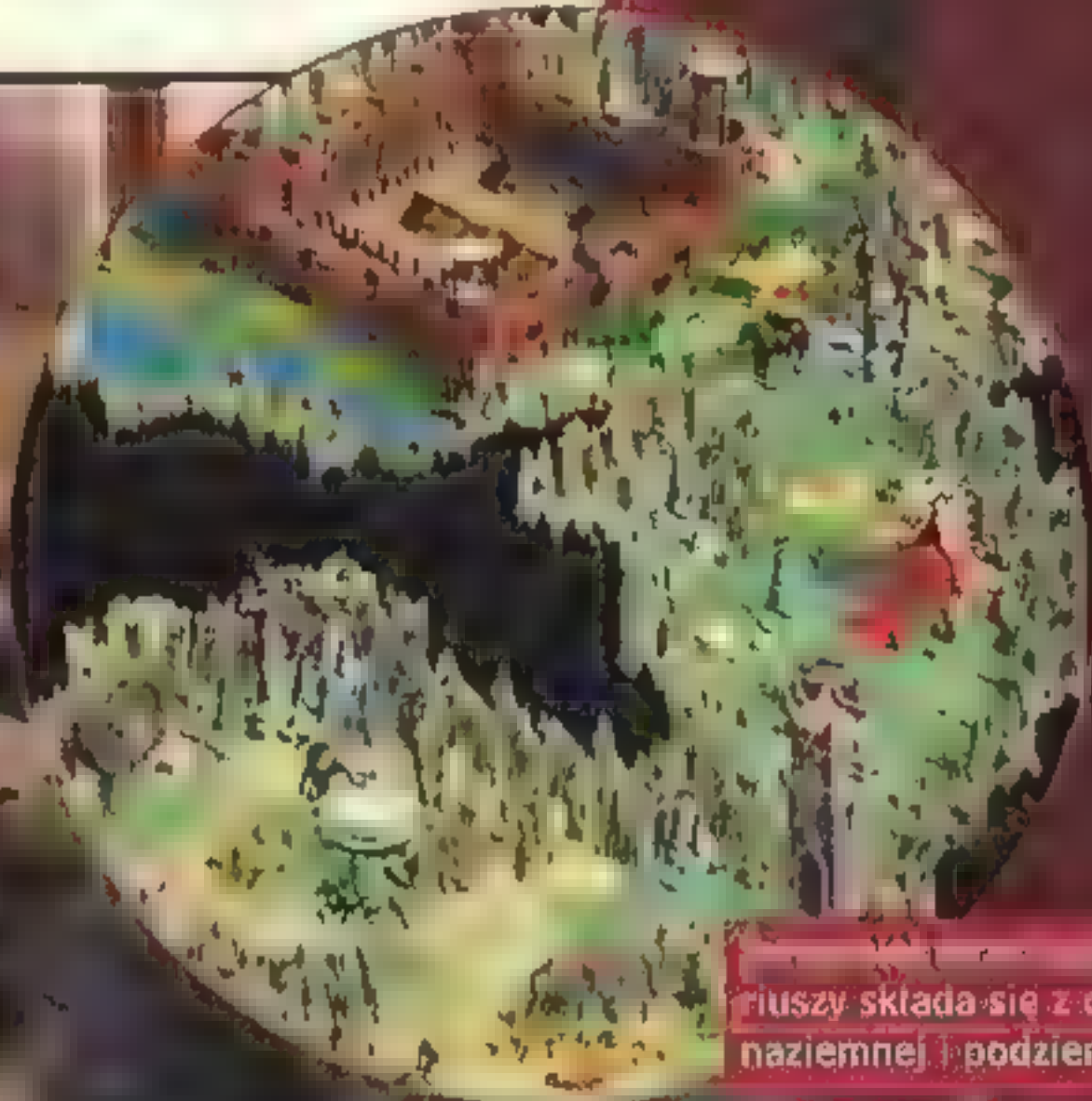
Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500, 64 MB RAM

Grafika (4+) Dźwięk (4) Frajda (5)

Rebudowane opcje RPG, dynamiczna akcja, mnóstwo atrakcji, świetny edytor map

Waga grafiki pola bitwy, nie wykorzystano wielość gry, ładnie przedstawiona fabuła

Świetna strategia turowa, w którą mogą grać zarówno nowicjusze jak i strategiczni wyjadacze. Zabawa na wiele godzin.



riuszy składa się z części naziemnej i podziemnej

HoM&M III a HoM&M IV, czyli słowo o zmianach

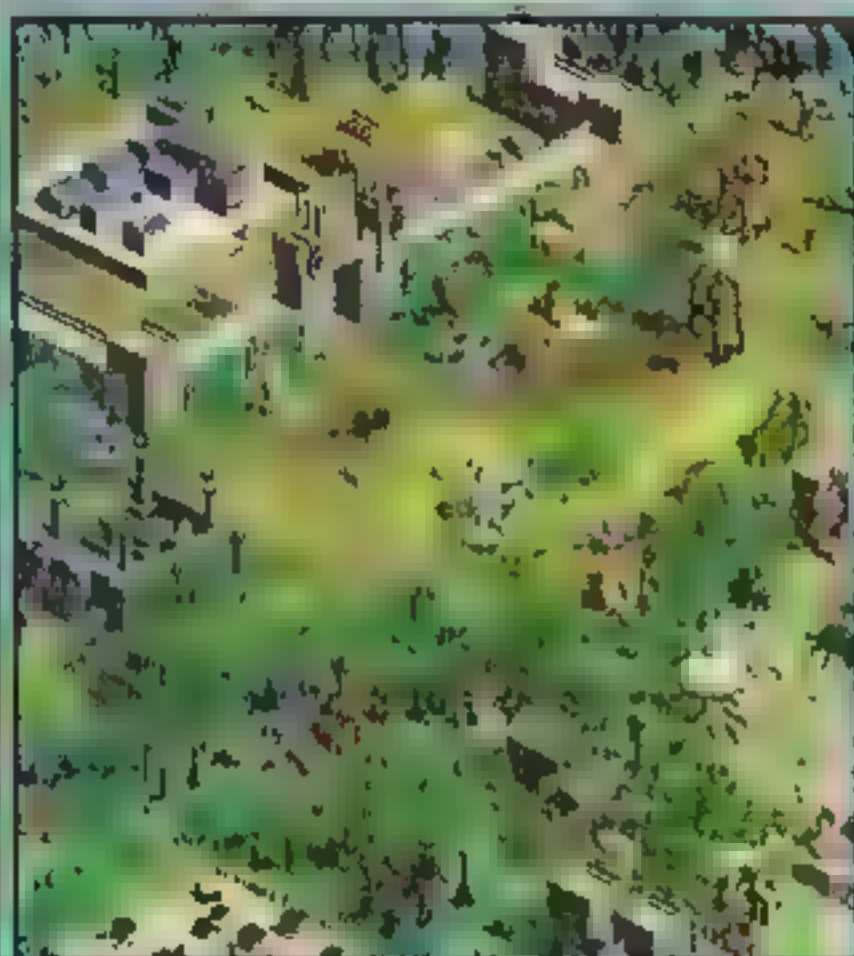
Podstawowym pytaniem jakie zadawali miłośnicy serii było: ilekroć idą różnice w stosunku do części trzeciej? W poniższym tekście staramy się pokrótce wyjaśnić ten problem.

Frakcje i magia

Tu nastąpiła całkowita zmiana w stosunku do trzeciej części. W grze mamy do czynienia z sześcioma frakcjami, a każdej z nich (oprócz Barbarzyńców, czyli Might) podporządkowano jeden dział magii. Bohaterowie mogą uczyć się zaklęć z innych działów magii, ale zwykle sprawniej rozwijają umiejętność w tej właściwej sobie.

Pole bitwy

Wygląda znajomo, a jednak poważnie różni się od tego z trzeciej części. Przede wszystkim jest nieco większe, a jednostki bardzo rzadko są w stanie zaatakować wroga już w pierwszej turze. Występują spore różnice scenograficzne w zależności od terenu, na którym toczy się bitwa.



Charakterystyki i awans

Bohaterowie w tej chwili mogą szkolić się w 5 wybranych kategoriach umiejętności. Każda z nich została podzielona na 4 podkategorie, a te z kolei dzielą się na 5 stopni wzmocnienia (od Basic do Grandmaster). Jak więc wynika z prostego rachunku, bohater, aby zyskać absolutną biegłość we wszystkim, musiałby teoretycznie osiągnąć 100 poziom doświadczenia. Teoretycznie dlatego, że niektóre zdolności można kupić lub zyskać w specjalistycznych szkołach. Przy awansie na następny poziom doświadczenia otrzymujesz zwykle do wyboru trzy opcje rozwoju zdolności bohatera. Wydaje się zresztą, że trzy to zdecydowanie zbyt mało, gdyż w sumie masz jednak niewielki wpływ na to, jak kształtuje się postać.

Surowce i handel

W trzeciej części rzadkie surowce miały każdej budowli (czasami zadano nawet każdego ich rodzaju), teraz cała sprawa została znacznie uproszczona. Co ważne, spora rolę zaczyna odegrawać drewno i kamień, które sprzedawane na targu mogą przynieść naprawdę sporo gotówki. Zaprzeszono różnicowania cen na targach.

Alternatywna rozbudowa

Jednostki nie podlegają w tej chwili udoskonaleniom, ale za to w każdym z miast możesz tworzyć trzy alternatywne budowle wojskowe. Możesz wybrać czy wolisz powoływać do armii archanioły, ciężkozbrojną konnicę, ogniste ptaki czy behemoty itp.

Bohater na polu bitwy

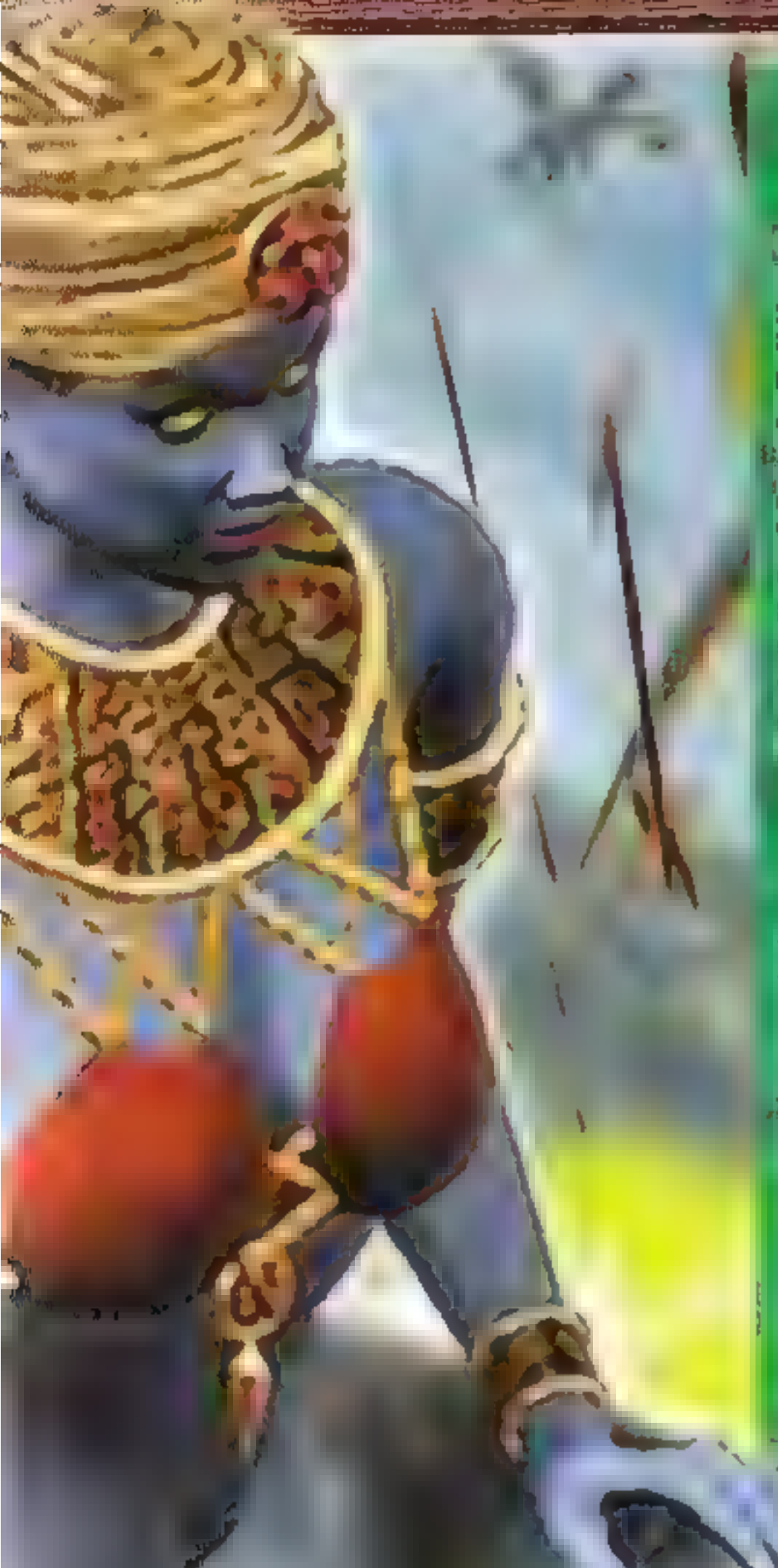
W trzeciej części bohater był tylko anonimowym facetem z namiotu. Teraz może walczyć mieczem. Może zostać zraniony, a nawet zabity (o co przynajmniej na początku misji wcale nie

Mgła wojny

To bardzo atrakcyjna zmiana, wprowadzająca element niespodzianki. W czwartej części nie widzisz już ruchów wroga, jeśli obok niego nie stoi twój oddział lub nie masz w pobliżu własnego budynku. Wprowadzenie

tego elementu, gdyż wrogów nie widać, więc się niespodziewanie.





System czarów

Księgi zaklęć zostały tak gruntownie „przemielowane”, że mało już przypominają to, co znałeś z części trzeciej programu. Jednak najważniejsza zmiana jest następująca: twój bohater nie może poznać zaklęcia, dopóki nie dysponuje zdolnością w odpowiednim dziale magii np. by poznać czar Fire Bolt musi znać w stopniu podstawowym magię Chaosu itp. Zastosowanie takiego rozwiązania bardzo poważnie komplikuje możliwość korzystania z magii wszystkim bohaterom typu rycerskiego.

Karawany

Możliwość tworzenia karawan jest zmianą rewelacyjną i o kapitalnym znaczeniu. Oto w tej chwili nie musisz już wysyłać bohatera do miejsc rekrutacji potworów. Jeśli takie miejsce już zajęłeś, to po zbudowaniu karawany automatycznie ściągasz do miasta nowych rekrutów. Co ważne, tego typu transport jest bardzo szybki i stu procentowo bezpieczny. Karawana służy również do przesyłania jednostek pomiędzy miastami. Opcja ta staje się naderstepna tylko wtedy, kiedy wroga armia stoi na szlaku karawany.

Armia bez bohatera

W czwartej części gry armia może składać się z samych potworów. Na przykład bohater może odłączyć od swego oddziału zwiadowców, aby zaczął patrolować teren przed nim. Jednak takie patrole nie mogą zajmować miast ani kopalin, natomiast mogą zbierać surowce, ale najważniejszą ich rolą jest rozpoznanie.

Armia z bohaterami

Teraz armia może dowodzić dwóch (a nawet więcej) bohaterów. Jest to opcja bardzo pożyteczna. Jeden bohater może być doświadczonym czarodziejem, a drugi żołnierzem, znającym różne taktyczne wojskowe sztuczki, wspomagające armię. Punkty doświadczenia dzielone są na dwa (lub więcej).



Bohaterowie to rzadkość

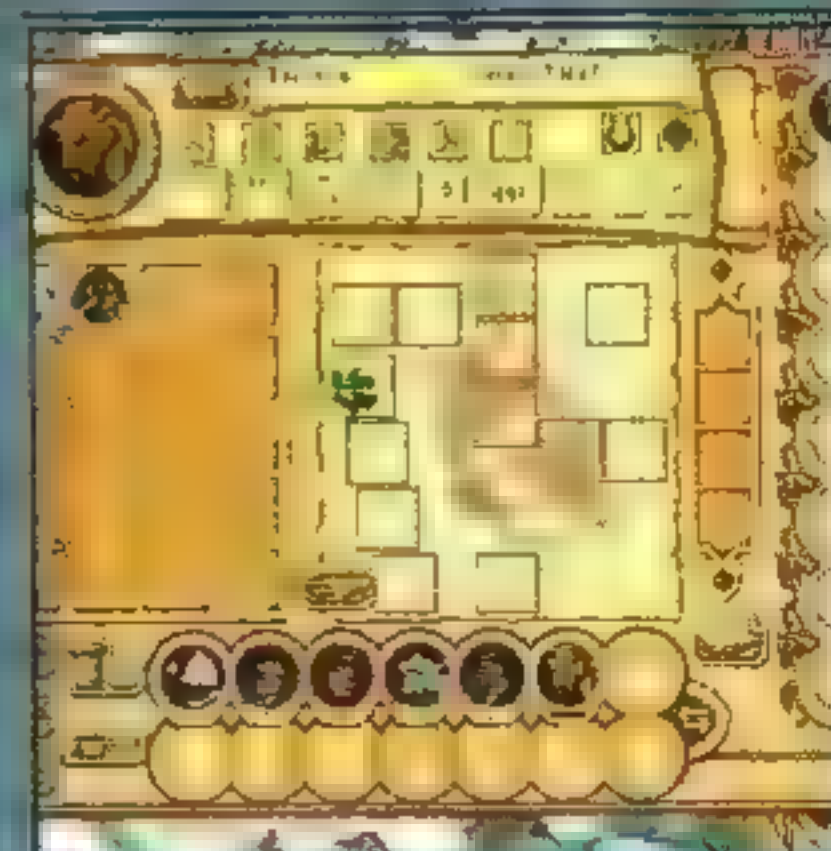
W trzeciej części cyklu możesz powołać nawet ośmiu bohaterów w ciągu dnia i każdy przybywał z małym oddziałem zbrojnym. Teraz bohaterowie pojawiają się w tawernie tylko raz na tydzień.

Czarujące potwory

Nie chodzi tu o to, że część monstrów jest specjalnie urokliwa, lecz o to, że istnieją jednostki mogące korzystać z kilku zaklęć. Taka jednostka dysponuje własną pulą punktów mana i wykorzystuje je podobnie jak czarodziej.

Atak i obrona

Jeśli zaatakujesz wroga w trzeciej części gry, to twoja jednostka zadawała cios, a jednostka wroga odpowiadała ciosem dopiero po zainkasowaniu uderzenia. W praktyce oznaczało to, że silny oddział mógł bezkarnie masakrować nieprzyjaciół. Natomiast w tej chwili uderzenia zadawane są równocześnie! Jedyne odstępstwo zachodzi wówczas, gdy oddział dysponuje zdolnością „first strike”, gdyż wtedy uderza pierwszy i czeka na odpowiedź już osłabionego wroga. Podobna wymiana ciosów ma miejsce w czasie walki na odległość. Teraz atakując wroga z łuku czy kuszy również należy spodziewać się odpowiedzi.

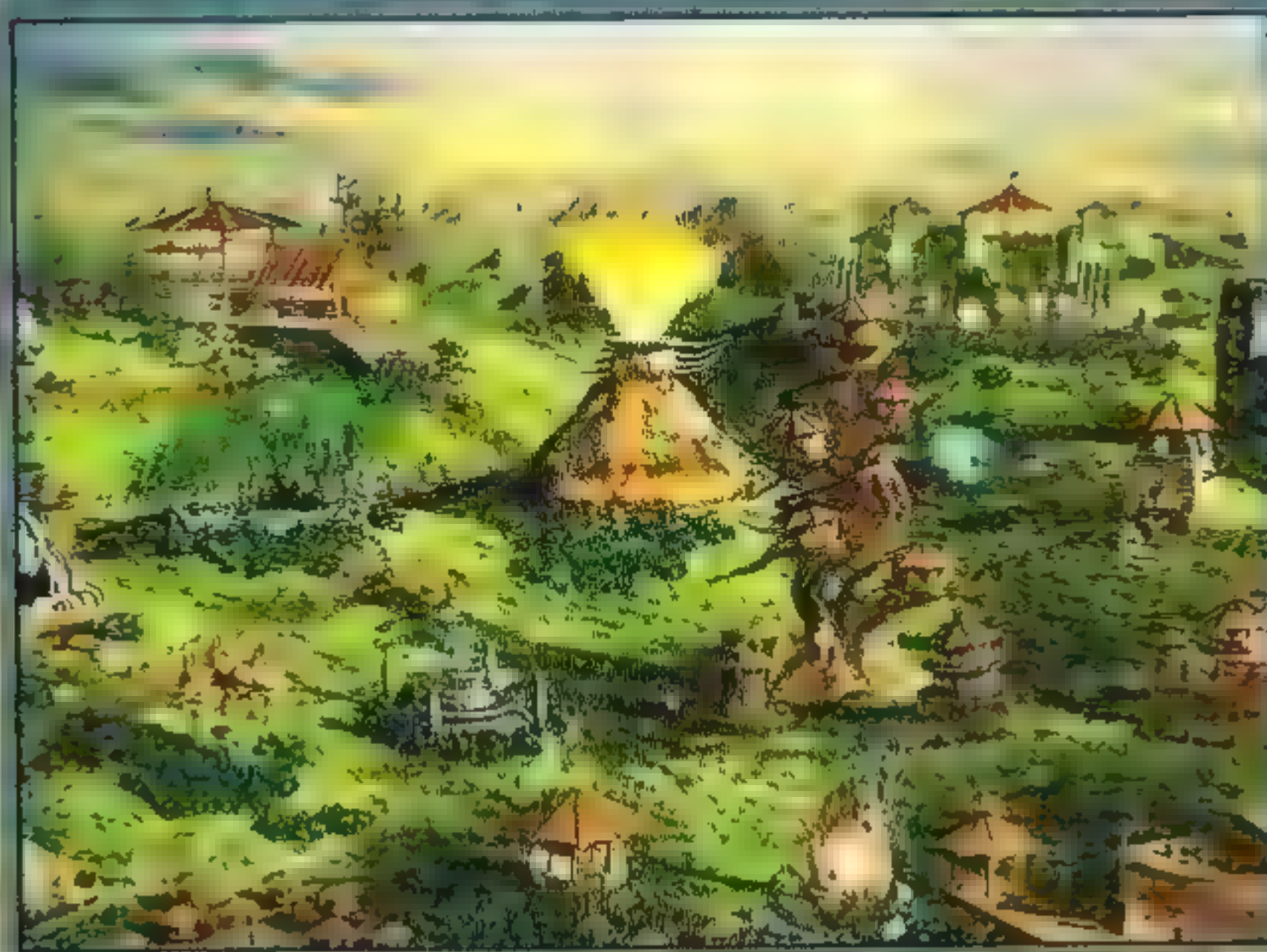


Obrona zamków

Koncepcja obrony zamku zmieniła się i to, niestety, na gorszą. Dotarcie na dziedziniec wrogiego zamku jest teraz banalnie łatwe, a w dodatku zrezygnowano z pewnych udoskonalień znanych z trzeciej części gry (miny, fosy, umocnione fortyfikacje, itp.). W zamian za to możesz umieszczać swe jednostki na trzech wieżach strażniczych, skąd rażą one przeciwnika, same będąc tylko w niewielkim stopniu wystawione na ciosy.

Więzienia

Bohaterowie w tej chwili nie giną, lecz trafiają do więzień we wrogich zamkach (skąd mogą zostać uwolnieni). Niestety, jest to pomysł całkowicie nie wykorzystany. Aż prosiłoby się, aby istniała możliwość przesłuchania takiego jeńcy (np. ujawniałby lokalizację swolch zamków) lub nawet przeciągnięcia go na swoją stronę.



WARRIOR KINGS

WARRIOR KINGS to gra oczekiwana od dawna. Liczono, że będzie przełomem na dość już zastartym rynku RTS-ów. I propozycja ta wypadła naprawdę ciekawie.

Największa przygoda twojego życia zaczyna się dość nieprzyjemnie. Jesteś młodym rycerzem i spadkobiercą arystokratycznej fortuny. Niestety źli ludzie najechali dobra twego ojca, jego samego wysłali do Krainy Wiecznych Łowów, a ty musiałeś salwować się ucieczką na czele grupki ocalałych sług. Teraz trzeba zaczynać wszystko od nowa. Budować potęgę, powoływać zbrojne jednostki – wszystko po to, by w końcu zemścić się wrogach.

WARRIOR KINGS to kampania składająca się z szeregu scenariuszy połączonych linia fabularną. Tak jak w większości RTS-ów, twoim zadaniem jest rozbudowa infrastruktury gospodarczej, oraz powoływanie jednostek wojskowych. Zaczynasz od tworzenia chłopów, którzy zajmują się zdobywaniem surowców. Karczują lasy, zakładają farmy i odprowadzają zasoby do magazynów. Następnie możesz powołać zbrojnych, licząc się jednak z tym, że twoja społeczność posiada pewien ustalony limit ludności (w trakcie trwania misji może się on zwiększyć). Potem zbrojnych wysyłasz, aby pokonali wroga. Ważną rzeczą jest to, iż w WARRIOR KINGS nowe opcje pojawiają się

bardzo wolno. Oznacza to, że nie zostajesz nagle postawiony w obliczu miliona wyzwań. Wręcz przeciwnie. Spokojnie uczysz się rozwiązywać nowe problemy, poznajesz właściwości nowych budowli czy nowych jednostek. Walki, w których będziesz brał udział, na początku wyglądają kameralnie. Walczysz w starciach kilkunastu, no góra kilkudziesięciu zbrojnych. Jednak potem zaczyna się robić naprawdę gorąco. W boju zaczęły się spotykać kilkusetosobowe zgrupowania (podobno engine jest w stanie wytrzymać i pokazać nawet starcie kilkunastu tysięcy jednostek). Bardzo ważne stanie się prawidłowe formowanie armii, tak aby jej kształt dostosował się do składu wrogich oddziałów. Na przykład wiadomo, że ciężkiej jeździe dobrze przeciwstawić pikinierów i za ich plecami ukryć łuczników (a nie odwrotnie!), konni rycerze nie nadają się do szturmowania murów, a maszyny oblężnicze są nieodzowne przy zdobywaniu fortyfikacji. Krótko mówiąc, autorzy starali się oddać warunki

polu bitwy z zachowaniem jak największej dawki realizmu. Co zresztą nie kłóci się z faktem, iż oprócz standardowych i konwencjonalnych jednostek zobaczysz również

stwory na wskroś fantastyczne.

Ogromne znaczenie dla atrakcyjności gry (oraz jej komplikacji) ma fakt, że twoje wioski są zwykle rozrzucone na sporym terenie, a więc jest co najmniej kilka miejsc, których trzeba pilnować. Ma to związek z faktem, że eksplorując mapę, wyzwalamy spod panowania wroga kolejne wioski. Powinieneś również strzec linii zaopatrzeniowych, gdyż twoje wozy przewożące surowce mogą łatwo stać się łupem przeciwnika. Sprawy nie ułatwia fakt, że mapa działa w dość dziwny sposób. W praktyce oznacza to, że dopiero po kilku godzinach grania nauczyłem się sprawnie nią operować tak, aby co chwila nie myliły mi się kierunki.

Jak w każdej grze wykorzystującej engine 3D, ogromne znaczenie dla rozgrywki ma ukształtowanie terenu. Twoje wojska zwałniają, podchodząc pod gó-

Na polu bitwy może się spotkać nawet kilka tysięcy jednostek



Produkcja żywności jest jednym z najważniejszych elementów gry. Dobrze działająca gospodarka to silne państwo



Ciężko broń, na piechotę może zadać wrogowi ciężkie straty, chociaż my jednak preferujemy szybką i zwinną konnicę

rę, stojąc na wzniesieniu mają większe pole obserwacji lub (w przypadku łuczników) wystrzelwane pociski sięgają dalej. A jak prezentuje się Sztuczna Inteligencja programu? Na pewno nie jest to zapowiadany milowy krok w rozwoju, ale nie jest też źle.

Niestety zdarza się, że jednostki wroga zachowują się biernie (czyli nie ruszają do ataku i nie odpowiadają ogniem) albo bezmyślnie

(atakują w najlepiej bronionych miejscach).

Komputer natomiast dość rozsądnie zarządza twoimi własnymi oddziałami.

Potrafia one ustępować sobie z drogi czy znajdować na mapie dogodniej-

sze i najkrótsze przejścia z punktu A do punktu B. Jednak niekiedy zdarza się, że pomimo wydania żołnierzom rozkazu ataku, stoją oni jak wmurowani i trzeba komendę raz lub dwa razy powtórzyć. Pół biedy, jeśli zdarzy się to w czasie burzenia wrogich budowli. Gorzej, jeśli podobne nieszczęście zdarzy się na polu bitwy, gdzie o sukcesie decyduje również refleks i sprawność wydawania oraz wykonywania rozkazów

WARRIOR KINGS to program ciekawy, a akcja potrafi naprawdę wciągnąć. Możesz sterować armiami i gospodarką trzech państw i w każdym z tych wypadków rozgrywka wymaga innego podejścia (bo jednostki wojskowe znacznie się różnią). Jednak nie od razu masz możliwość kierowania wszystkimi stronami konfliktu. Na początku prowadzisz swego bohatera i dopiero po zwycięstwie w bodajże trzeciej misji dostajesz możliwość wyboru alternatywnej ścieżki postępowania, a kampania rozdziela się na dwie ścieżki. Po wygraniu następnych scenariuszy znowu masz możliwość dokonania wyboru i po-

<http://www.warrior-kings.com>

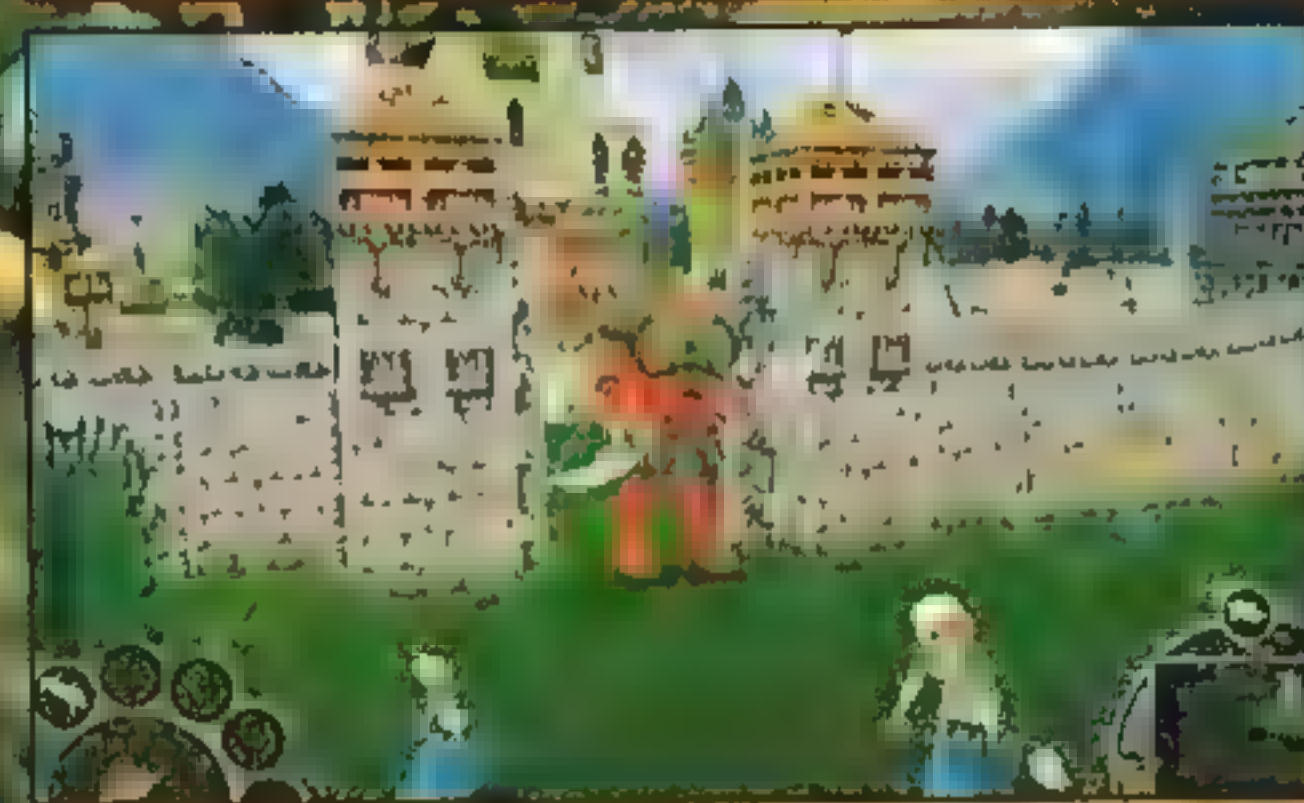


Znakomicie opracowana strona, na której znajdziesz tonę informacji oraz bogaty materiał graficzny. Złoty medal!

prowadzenia armii trzeciej ze stron konfliktu. Szkoda jednak, że autorzy nie zdecydowali się na stworzenie odrębnych scenariuszy ani edytora (czy choćby generatora) map. Niestety również peany na cześć grafiki są nieco przesadzone. Jeśli natomiast chodzi o bitwy, kwestie dowodzenia, rozlokowania jednostek i ich umiejętności, to zdecydowanie przedkładam nad WARRIOR KINGS znakomitą grę SHOGUN: TOTAL WARS. Jednak miłośnicy RTS-ów, którzy kupią WARRIOR KINGS z całą pewnością swojej decyzji nie będą żałować.



W WARRIOR KINGS możesz prowadzić wojska trzech różnych stron. Nie od razu otrzymujesz tę możliwość, ale alternatywa pojawia się w czasie trwania kampanii



W WARRIOR KINGS natkniesz się nie tylko na standardowe jednostki, ale również wojska zupełnie fantastyczne



Pomimo że mapy są spore, przemarsz wojsk zajmuje czasami mnóstwo czasu. Trzeba też zapewnić im aprowizację

Warrior Kings

5

RTS / Black Cactus / CD Projekt

Cena: 99 zł PC GBC GBA

Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 733 Mhz, 256 MB RAM, karta graficzna 3D z 32 MB RAM

Grafika 5 Dźwięk 4 Frajda 5

+ Ciekawa koncepcja i naprawdę bardzo dobre wykonanie produktu

- Brak zestawu scenariuszy, inteligencja komputera pozostawia sporo do życzenia

Bardzo interesujący RTS w trójwymiarowym środowisku. Przełom w gatunku to nie jest, ale robota solidna

HITMAN 2

SILENT ASSASSIN

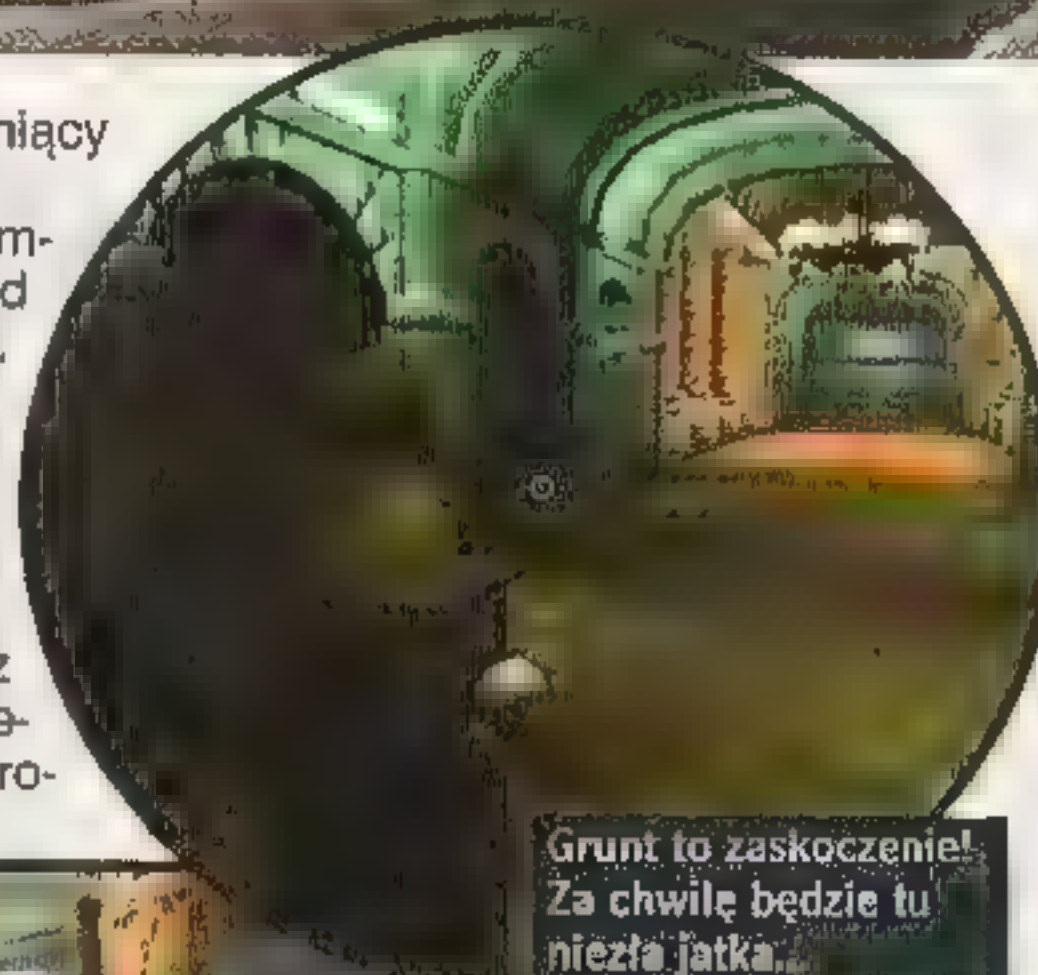
Jego znakiem rozpoznawczym jest brak jakichkolwiek znaków rozpoznawczych. Szanuje swój fach i jest w nim najlepszy. Jeśli go widziałeś, był to zapewne ostatni moment twojego życia.

Głowa tyśa niczym kolano, tatuaż w postaci kodu kreskowego na umięśnionym karku i posępna mina. Do tego firmowy strój w postaci czarnego garnituru i skórzanych rękawiczek. Nie poznajesz go? Hitman, człowiek od brudnej roboty, powraca do biznesu! Chcesz żeby wszystko było załatwione jak należy? Egzekucja gangstera lub skorumpowanego gliniarza ma wyglądać jak wypadek podczas czyszczenia broni? Po wszystkim ma być posprzątane, a ślady zatarte? Nie mogłeś trafić lepiej. To nasz najlepszy człowiek. Nie zawiedziesz się!

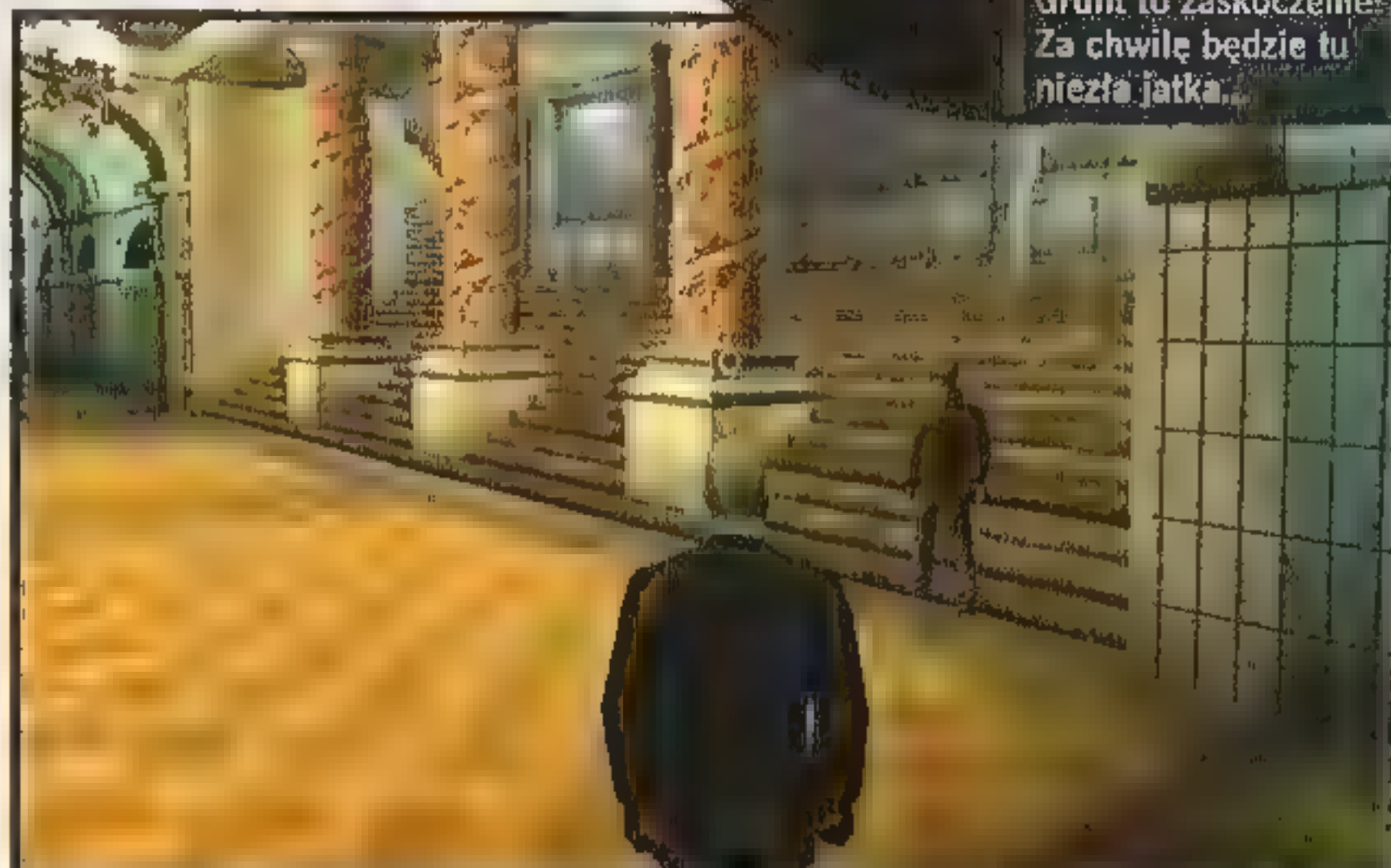
HITMAN 2 to druga część przeboju CODENAME 47: HITMAN, który zdążył już zapisać się jako tytuł nowatorski, z garścią świeżych pomysłów i dawką wspianego klimatu. Niestety dał się też poznać od złej strony. Był nieco niedopracowany od strony technicznej. Takie niedoróbki, jak choćby notorycznie łamiąca się grafika i zupełnie zapomniany tryb gry wieloosobowej, nie przeszkodziły jednak w odniesieniu sukcesu. Wszyscy dużo sobie obiecywali po drugiej części. Jaka ona jest? Z jednej strony, na rynek wypuszczony został właśnie produkt wyjątkowo dopracowany pod względem fabularnym i graficznym,

a z drugiej strony niewiele różniący się od poprzedniej części.

Nadal wcielasz się w rolę tajemniczego najemnika, fachowca od dyskretnie załatwianych zleceń. Jednym słowem, zajmujesz się... sprzątaniami. Nie bez powodu jest ta aluzja do obrazu Luca Bessona. Klimat „Leona Zawodowca” udziela się podczas gry wiele razy. Pamiętasz może scenę, gdzie Leon bezszelnie eliminuje wszystkich ochro-



Grunt to zaskoczenie! Za chwilę będzie tu niezła jatka...



Czy ten facet to zwykły piónek? Czy jest sens go zaczepiać? Takie smaczki, jak postronni obywatele, to jeden z elementów niepowtarzalnego klimatu HITMAN 2

niarzy, a potem z kompletnego zaskoczenia doprowadza głównego bossa do niekontrolowanego zabrudzenia spodni? Ty również możesz poczuć się jak prawdziwy zawodowiec. Uczucie wyobcowania, oddania się zadaniu i świadomość dopracowanego w szczegółach planu to elementy, dzięki którym gra zyskuje zupełnie nowy wymiar.

Wyobraź sobie, że jedno z zadań polega na ustrzeleniu mafijnego bossa, który właśnie zazywa kąpieli w jacuzzi wraz ze swoimi, nie do końca ubranymi... przyjaciółkami. Siedzisz właśnie na gzymsie wieżowca, na wysokości 40 piętra lub wyżej! Oglądasz cel przez lekko zaporowane okno – jesteś bardzo blisko, a zarazem jakże daleko! Szyby są kuloodporne, musisz dostać się do środka! Spostrzegasz pobliski balkon. Nie będzie łatwo. Przez okna widać, że impreza w środku rozkręciła się na całego i będą musieli zginąć niewinni ludzie. A może jednak uda się to załatwić w inny sposób?

Gra nie ogranicza się do bezmyślnego strzelania. Bardzo czę-

sto trzeba główkować i starać się obrać najodpowiedniejszą drogę do celu. Pamiętaj, że największą frajdę przyniesie bezszelestna robota, eliminuj więc tylko tych, co trzeba, a resztę zostaw w spokoju. Spryt, dyskrecja i refleks powinny być twoimi podstawowymi wyznacznikami jakości! Często zachodź wrogów od tyłu i używaj garoty lub noża, a na odległość strzelaj zawsze z pistoletu z tłumikiem. Jeśli narobisz za dużo bałaganu, nie zaliczysz zadania! Podczas misji przyda ci się z pewnością możliwość ściągnięcia ubrania ze swojej ofiary. Możesz udawać jednego z gangsterów, policjanta, ochroniarza czy też kelnera. Pamiętaj jednak, że po dłuższym czasie ktoś się zorientuje, że takiego łysa widzi po raz pierwszy i możesz wpaść w poważne kłopoty! Śmieszne jest to, że Hitman po zdjęciu ubrania składa je równo w kostkę! Niedorzeczny jest też fakt, że twój pupilek może bezproblemowo schować pod marynarką kilka sztuk uzii, zestaw pistoletów i „kałacha”, a nie będzie mu odstawiała nawet najmniejsza część garderoby! Kolejnym błędem z poprzedniej części jest brak możliwości skakania! Tak, Hitman jest wyjątkowo upośledzony motorycznie,



Pod żadnym pozorem nie patrz w dół! Znajdujesz się właśnie na 40 piętrze szklanego wieżowca... na gzymsiel Mocno wieje!



W zimie z taką tysią? Hitman to uosobienie i taki detal nie przeszkadza mu w wykonaniu nawet najtrudniejszych zadań!

a podeszwy swoich butów ma najwidoczniej wypełnione ołowiem. Murek sięgający ledwo do kolan to droga nie do przejścia!

Parę słów trzeba powiedzieć o zastosowanej w HITMAN 2 dynamicznej kamerze. Perspektywa, z której oglądasz akcję, nie jest zbyt wygodna. Nie uświadczysz tu klasycznego widoku zza pleców bohatera. Bardzo sztywna i mało elastyczna prezentacja pleców Hitmana sprawia, że wleczkość czasu oglądasz go wyłącznie od pasa w górę. Trudno w taki sposób sprawnie kontrolować rozgrywkę. HITMAN 2 to nie TOMB RAIDER. Nie biegasz tu z wyciągniętą splotką i nie prujesz do wszystkich napotkanych ludzi. Tutaj skradasz się, zaskakujesz swoich wrogów, dusisz

ich i podrzynasz im gardła. Przebierasz się, aby pozostać niezauważonym, porywasz ofiary lub przysiadasz w kącie z karabinem snajperskim i oddajesz strzał. Zdecydowanie bardziej poręczna byłaby kamera ustawiona niezależnie od położenia bohatera, dynamiczna, prezentująca najbardziej przydatne pole akcji, tak jak ma to miejsce choćby w serii METAL GEAR SOLID. Co z tego, że przyczaisz się przy ścianie, skoro najazd kamery jest niewystarczający? Jak możesz sprawdzić, co znajduje się za rogiem, skoro kamera stoi nieruchomo? Co z tego, że można się do tego przyzwyczaić, skoro wystarczyłoby kilka drobnych modyfikacji?

HITMAN 2 nie cieszy już tak jak kiedyś, ale nadal jest to bardzo dobra pozycja. Rzeczywiście, autorzy nie zachwycili nowymi pomysłami, ale i bez nich tytuł zapewnia wyjątkowo długie godziny

grania – jest diabelnie wciągający, dobrze zrobiony i przemyślany. Klimat, łysy bohater z kodem kreskowym na karku, umiarkowanie wysoki poziom trudności i fabuła, której zażdroszcili mogłaby niejedna hollywoodzka produkcja to cechy które sprawiają, że drugi HITMAN to tytuł, którego po prostu nie możesz przegapić!

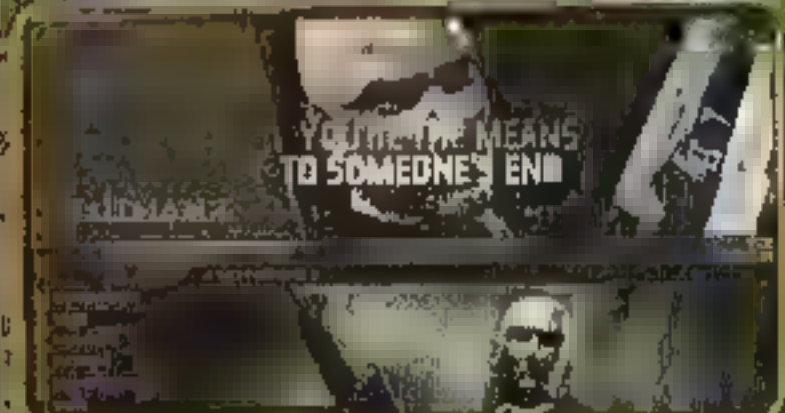


Jedną z misji rozgrywa się w autentycznym wieżowcu w Kuala Lumpur!



Głównie to dobrze przycelować. Panowie się stawiają, ale za chwilę skutecznie ostudzą ich zapar!

<http://www.hitman2.com>



Idealny przykład, jak ładnie można zrobić stronę, nie pisząc jej we FLASH'u. Wyjątkowo spora dawka informacji i materiałów!

Hitman 2

4+

TPP / IO Interactive / IM Group

Cena: 139 zł PC GBC GBA

Muki PSX PS2 DC

Wymagania systemowe:
Pentium III 800MHz, 128MB RAM, 500MB HDD

Grafika (5) Dźwięk (4) Frajda (4)

+ Bardzo ciekawe i złożone misje. Wysoka interakcja z otoczeniem oraz niezapomniany klimat.

- Praca kamery. Ja znam już na pamięć wygląd politycy Hitmana!

Pieczolowicie dopracowana oprawa audiowizualna, wysoka grywalność... i gdyby nie brak zmian odnośnie poprzedniej części...

Brain... brain... give me a fresh brain!!!
I wanna eat human brain... Aaaaaah...

Persian Wars



Walki fantastycznych stworów i śmigające czary to esencja PERSIAN WARS

Tytuł tej gry jest nieco mylący. Spodziewałem się programu traktującego np. o walkach Dariusza z Aleksandrem Macedońskim, w myślach widziałem już równe szeregi greckich hoplitów, stojące naprzeciw perskich konnych łuczników, konfrontację ciężkozbrojnych falang ze zwrotnymi rydwanami. Tymczasem PERSIAN WARS to całkowicie fantastyczna historia, opowiadająca o przygodach arabskiego wojownika Sindbada, którego zadaniem jest pozyskanie sojuszników oraz zdobycie magicznego i potężnego artefaktu, nazywanego Pierścieniem Salomona.

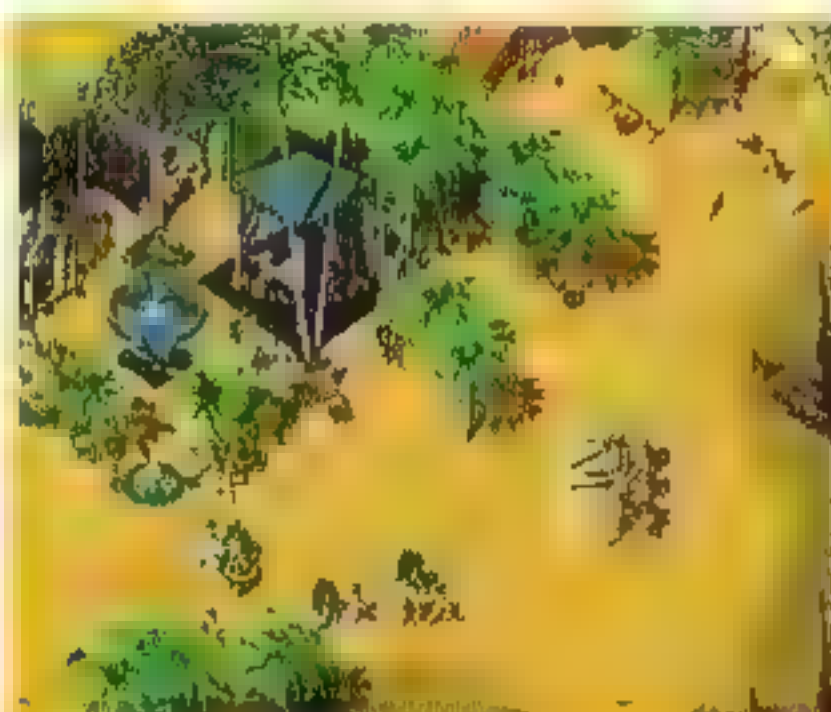
Jeśli miałbym PERSIAN WARS porównywać z jakimkolwiek innym programem, to najbliżej chyba tej grze do serii RAGE OF MAGES. W PERSIAN WARS rozgrywka została podzielona na dwie fazy. W czasie trwania pierwszej zarządzasz mapą strategiczną. Tam wznosisz budynki, powołujesz nowe jednostki i obdarzasz je specjalnymi zdolnościami. Następnie decydujesz, dokąd twa armia ma się udać, a zwykle jest kilka możliwości do wyboru. Po drodze czekają cię walki z wędrującymi wrogimi oddziałami. Kiedy rozpoczyna się bitwa, wchodzisz w drugą fazę rozgrywki. Tu już wszystko wygląda jak w standardowym RTS. Prowa-

dzisz swe oddziały, stosujesz zaklęcia, ewentualnie zbierasz bonusy w postaci magicznych artefaktów lub nawet zyskujesz sojuszników, którzy pomogą ci w czasie bitwy. Twoja armia może składać się z dziewięciu oddziałów, jednak w skład jednego może wchodzić kilka jednostek (na przykład dziewięciu łuczników). Ale szczególnie potężne jednostki (machiny wojenne, bestie, dziny) występują tylko pojedynczo. Z reguły dysponują one jednak ogromną liczbą Punktów Życia oraz potężną „siłą ognia” i będą stanowić zasadniczy trzon twojej armii. Jeśli chodzi o strategię, to jest ona prosta: najwygodniej ustawić armię tak, by ciężkie i silne jednostki chroniły łuczników oraz uzdrowiaczy. Teraz wystarczy czekać na atak wroga. W grze zobaczysz wiele rodzajów jednostek, zarówno ludzkich (konnica, łucznicy, piechota), demonicznych (dżiny), jak i zwierzęcych (hieny, lwy, skorpiony, jastrzębie). Po zwycięstwie w misji otrzymujesz wynagrodzenie i za uzyskane fundusze możesz rozbudować swój obóz oraz uzupełnić armię.

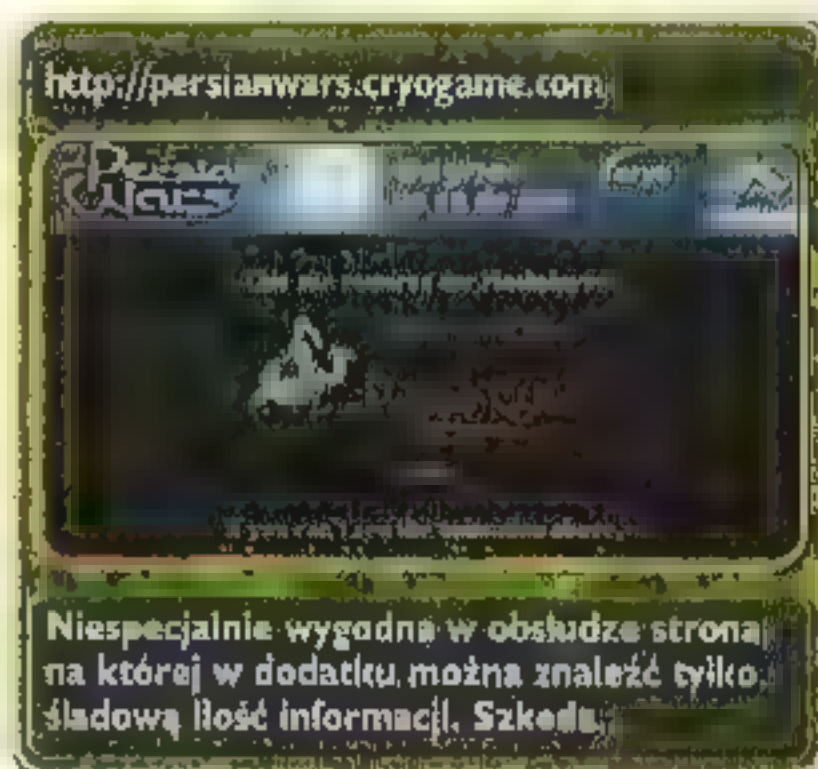
Twój bohater prowadzi oddziały Beduinów. W ich skład wchodzi na przykład łucznicy, konnica, ciężka piechota, ale również trefowane lwy, ogromne skorpiony czy też arabskie, potężne duchy – dziny. Jednak Sinbad w pewnym momencie może zmienić sojusznika i stanąć na czele walecznych Amazonek, bądź przerażających Nieumarłych. Przyznam, że w tym drugim wypadku byłem naprawdę pod wrażeniem atmosfery towarzyszącej zmianie sojuszu. Sinbad najpierw musiał zapożyczyć na bezbronnych ludzi, potem zjeść ich mięso, a jeszcze później zabić towarzyszących mu przyjaciół. Wtedy dopiero mógł przystąpić do sojuszu z królem Nieumarłych. Nieźle, prawda?

PERSIAN WARS całkiem nieoczekiwanie okazuje się grą dość sympatyczną. Jednak wady w tym wypadku są zbyt duże, aby mówić nie tylko o sukcesie ale nawet o tolerowalnej poprawności tego programu. Przede wszystkim, za mało tu elementów RPG, Sztuczna Inteligencja funkcjonuje na budzącym

wiele zastrzeżeń poziomie, wszystkie mapy są „odkryte” (czyli nie występuje tzw. „mgła wojny”, co powoduje, że gra pozbawiona zostaje elementów niespodzianki), alternatywne misje zbyt często znikają, a ścieżki technologicznego rozwoju trzech sił występujących w grze są do siebie zbyt podobne. Uważam, że RAGE OF MAGES II (stworzony przez znaną rosyjską firmę Nival) był programem utrzymanym w zbliżonym klimacie, ale o niebo bardziej interesującym i zdecydowanie bardziej rozbudowanym, zwłaszcza jeśli chodzi o elementy role-playing oraz przygodowe



W PERSIAN WARS musisz wypełnić szereg misji, aby zdobyć potężny artefakt, czyli pierścień króla Salomona



Niespecjalnie wygodna w obsłudze strona, na której w dodatku można znaleźć tylko śladową ilość informacji. Szkoda.

Persian Wars **3+**

RTS / Cryo / IM Group

Cena: 49 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA ☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x 1

Grafika **4** Dźwięk **3** Frajda **3**

+ Dynamiczna akcja, możliwość wyboru pomiędzy graniem stronami konfliktu, łatwa obsługa

- Właściwość akcji strategicznych i RPG-owych, raczej zabawa dla mało wybrednych

PERSIAN WARS to całki mały fiat. Pojechać niby można, ale komfort jazdy bardzo średni i chwalić się nie ma czym.

Nintendo®



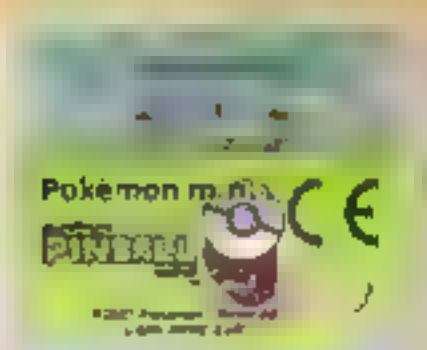
UWAGA
POKÉMON MINI
MA GŁÓD GIER



Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

WIE ISZA NA SWIECIE KONSOLA DO GIER

W świecie konsola do gier ale także najbardziej
niech rozpocznie się zabawa



Pokémon mini

MYTH III

THE WOLF AGE

Historia Connachta

Willa nie jest

o... (nie wiem)

... (nie wiem)

... (nie wiem)

... (nie wiem)

... (nie wiem)

Wreszcie jest! Długo oczekiwana, trzecia część MYTH. ERA WILKA przygotowana została przez nową ekipę developerską. Dotychczasowi autorzy, grupa Bungie, zastąpieni zostali przez teksański skład Mumbo Jumbo. Słyszeliście kiedyś o nich? Ja też nie, co nie znaczy, że Mumbo Jumbo wzięli się znikąd. Tworzący tę ekipę ludzie pracowali przy wielu mniej lub bardziej udanych tytułach, że wymienię tu tylko HEAVY METAL F.A.K.K. 2, FIGHTER SQUADRON, A10-CUBA!, DUKE

NUKEM 3D, SIN czy RISE OF THE TRIAD. MYTH 3: ERA WILKA to, jak dotąd, jedyne autorskie dzieło grupy i jej nader udany debiut.

Akcja MYTH 3 dzieje się 1000 lat przed wydarzeniami z poprzednich części. Choć historia dzieł może różnie wyglądać, to struktura samej gry pozostała praktycznie niezmieniona. Oczywiście, pojawiły się pewne różnice na takich polach, jak choćby wygląd menu głównego, ale to szczegóły. Historia wciąż przedstawiana jest za pomocą charakterystycznych grafik i hipnotycznego, mentorskiego głosu, spisującego dzieje żołnierza. Na-

dal każde zwycięstwo traktuje się jako cud. Nieco inaczej przedstawia się kwestia obecnych w grze map. Są one bardzo podobne do tych, które znasz i lubisz, ale... nie do końca. Na tym polu zaobserwować możemy bowiem ogromny krok naprzód – pola bitewne wydają się tak świetnie, że aż żal ścisnąć człowieka, że nie przygotowano od razu starych map na nowo.

Placę są o jedną trzecią większe, zaś umieszczone na nich atrakcje bardzo urozmaicają walkę. Poprawiono także wygląd wspomnianych atrakcji. I tak: gruntownie przebudowane rzeki mogą teraz przykryć nawet całą armię, a np. stojące tu i ówdzie drzewa można efektownie powalić za pomocą jakiejś zgrabnej eksplozji. Wszystkie elementy graficzne są teraz w pełni trójwymiarowe i tyczy się to zarówno elementów dekoracyjnych (jakieś małe krzaczki, na przykład), jak i modeli żołnierzy. Takie postaci, jak choćby Ravanna, to prawdziwe perełki. Przypomnijmy, że już MYTH 2: SOULBLIGHTER miał mieć w pełni trójwymiarową grafikę, lecz stwierdzono wówczas, że gra będzie stawiała zbyt duże

wymagania sprzętowe (trójwymiarowe modele żołnierzy zastąpiono ładnymi wprowadzicie, ale wciąż dwuwymiarowymi sprite'ami). Teraz – jak się zapewne domyślasz – gra wygląda naprawdę godnie, ale wymagania sprzętowe ma naprawdę ogromne. Pentium 600, 128MB RAM, 500MB wolnego miejsca na dysku i potężna karta graficzna – to

w zasadzie absolutne minimum (owe „oficjalne” wymagania sprzętowe,

które znajdziesz w instrukcji gry, nie mają nic wspólnego

z rzeczywistością).

Informacja dla użytkowników

kart z chipem Voodoo3: w wielkich

bólach udało się jedynie wywołać

ekran tytułowy,

a ten i tak wyglądał strasznie. Aż nie chce

się wierzyć, że ERA WILKA

działa na silniku graficznym z –

było nie było! – liczącego sobie już kilka lat SOULBLIGHTER...

Choć z ogólnego rozrachunku wychodzi MYTH 3 obronną ręką, to ekipie Mumbo Jumbo (ta nazwa za każdym razem rozbija mnie jak bombę) nie udało się ustrzec kilku potknięć. Skoro jesteśmy przy grafice, warto wspomnieć o tym, że mimo największego oddalenia, kamery nie dają się za bardzo ode-



Wielki, niewychowany i strasznie zdeterminowany zrobić ci krzywdę. Niejeden wojownik padnie, usiłując go powalić



Ukształtowanie terenu często może za zdecydować o wyniku starcia



Szczęk mieczy, świst strzał, zaklęcia śmigają w powietrzu. Zadyma na całego! Zwróć uwagę, jak dużo postaci znajduje się naraz na ekranie! To charakterystyczne dla serii

rwać od ziemi i trudno ujrzeć jakiś większy wycinek terenu. Jest to uciążliwe, zwłaszcza podczas bitew, kiedy panuje ogólny chaos i siekanina. Problemy z kamerą wspomaga taka trochę głupawa SI (gdzie się podział spryt umarłaków z poprzednich części?). Teraz – choć wciąż bardzo groźni – nie są najbardziej finezyjnym na świecie przeciwnikiem. Także krasnoludy jako saperzy są bardziej utrudnieniem niż profitem, gdyż rzucane przez nich granaty mają tendencję do rozrywania na strzępy... głównie jednostek sojuszniczych. I tu dochodzimy do głównego zarzutu (choć przyznaję – czysto subiektywnego). Tak MYTH: THE FALLEN LORDS jak i THE SOULBLIGHTER były krwawe. Ale to potwornie krwawe. Stanowiło to poniekąd wizytówkę serii – oto RTS w ponurym świecie, słynącym z najbardziej makabrycznych bitew w historii. A ERA WILKA serwuje nam co najwyżej szklankę szkarlatu. Rozu-



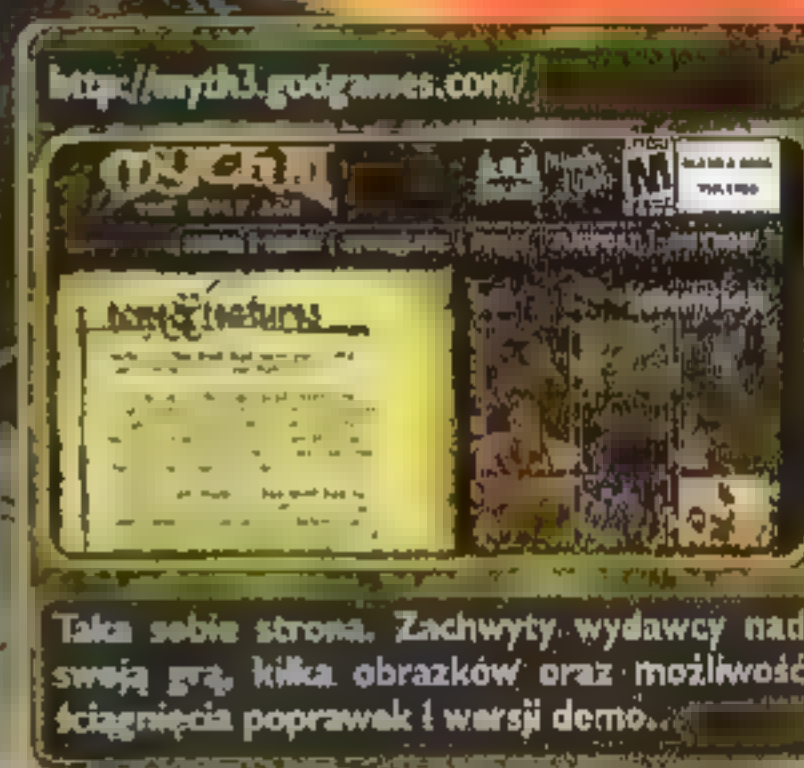
miem, że chodzi o poprawność i tak dalej, ale czyż nie wystarczyłoby umożliwić graczowi wybór stopnia „efekciarstwa” programu? Większość tych niedoróbek załatwia dostępny już dla anglojęzycznej gry patch i na tym kończy się w zasadzie opowieść o błędach. Pozostaje tylko delikatny niesmak po niechlujnej lokalizacji. Niby wszystko jest w porządku, ale jakoś strasznie dużo literówek i sztuczności wynikających, jak sądzę, z braku porządnej korekty. A zatem polecić ERĘ WILKA czy nie polecić? Jak najbardziej tak, ale z jednym przykazaniem. Oto i ono: niezbędnym przygotowaniem do MYTH 3 jest... zagranie w obie poprzedniczki. Trylogię łączy bowiem długa a skomplikowana historia, której poznanie jest niezbędne dla zrozumienia wszelkich niuansów scenariusza i związków przyczynowo-skutkowych. Nie jest to może Tolkien, ale zawsze... Lepszy MYTH niż nic.



Uroklive zakątki pozwalają choć na chwilę oderwać się od okropności wojny



Wiersz o chodzeniu do nieba czwórkami często sprawdza się w przypadku twoich wojsk. Choć tu raczej masz do czynienia z czterdziestkami...



Taka sobie strona. Zachwyty wydawcy nad swoją grą, kilka obrazków oraz możliwość ściągnięcia poprawek i wersji demo.

Myth 3: Era Wilka

RTS / Munibo Jurno / Play N

5

Cena 49 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA

☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 400 MHz, 96 MB RAM

Grafika 6 Dźwięk 4 Frajda 5

+ Modelki postaci, ogromne mapy, możliwości taktyczne, dobry multiplayer

- 31 godzin słownego, brak obsługi Windows 2000, niedorobiona lokalizacja

ERĘ WILKA powinien mieć każdy, kto interesuje się legendami o Upadłych Lordach, Koszmarze Bez Twarzy oraz Człociach Pająków

Anarchy online

the future in your hands

Po raz kolejny
nadszedł czas
rewolucji. Tym
razem nie będziesz
sam – AO to gra
z gatunku MMORPG

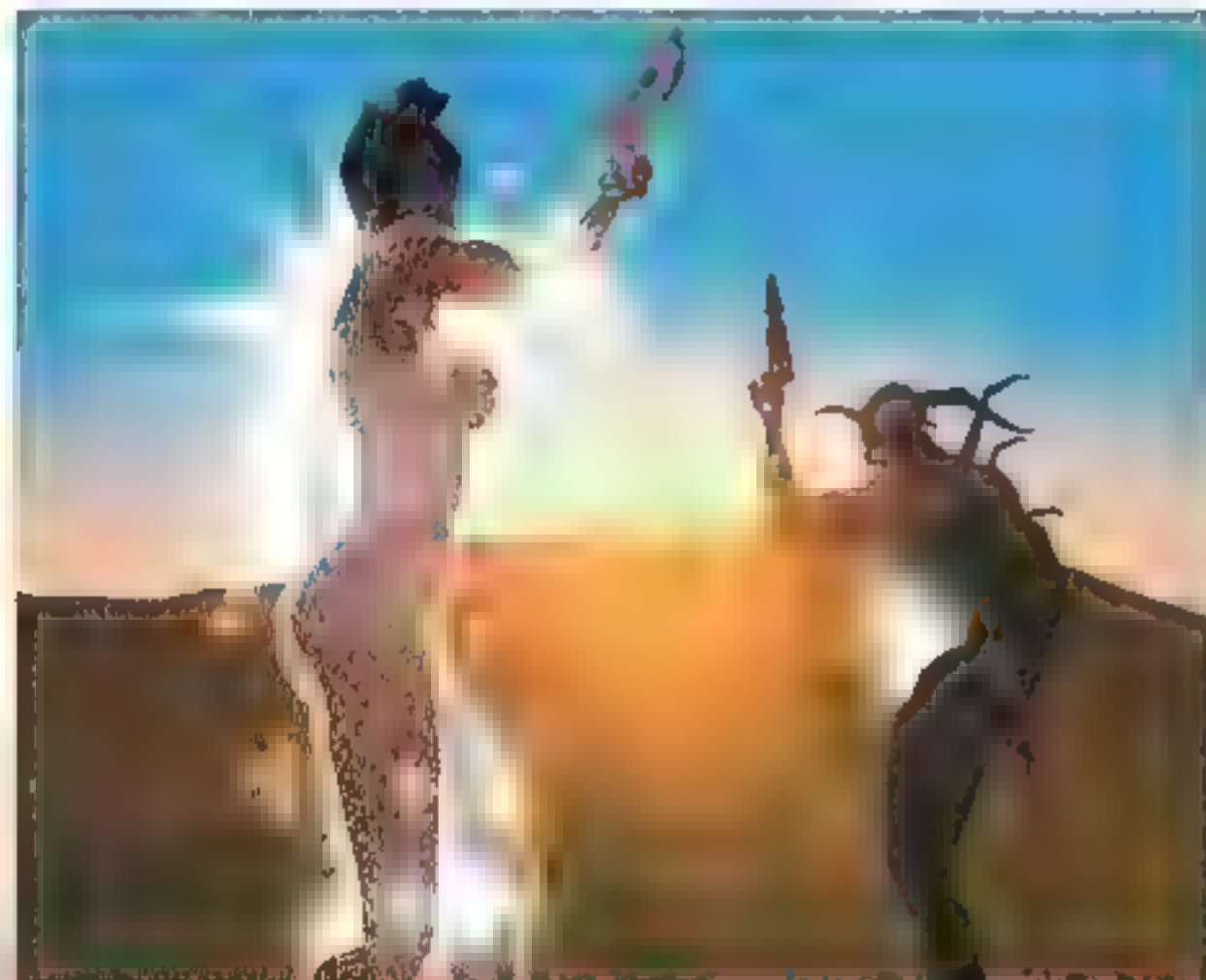
Skandynawski FunCom, znany z nader udanej gry przygodowej THE LONGEST JOURNEY, wydał nareszcie długo oczekiwany ANARCHY ONLINE, pierwszy w historii firmy tytuł dedykowany rozgrywce sieciowej. Proponowana przez ANARCHY ONLINE zabawa jest zaiste przednia, ale... kosztuje. I to, jak na kieszeń polskiego gracza, całkiem dużo. Podstawowa gra jest dostępna w zasadzie za darmo – jeżeli czujesz wstręt do zawierania transakcji, możesz po prostu ściągnąć program z jego oficjalnej strony. Płatny jest zaś czas gry – w praktyce, około 20\$ miesięcznie. Pierwszy miesiąc zabawy jest teoretycznie darmowy, lecz nawet abyś mógł wykorzystać okres próbny, po trzeba będzie ci karta kredytowa, a także szybkie łącze i dużo cierpliwości, gdyż przy pierwszym uruchomieniu gra musi ściągnąć i zainstalować jakieś 200 MB niezbędnych poprawek.

Kiedy uporasz się z powyższymi trudnościami – a uwierz, że mogą cię

one skutecznie od zabawy odstraszyć – istnieje spore prawdopodobieństwo, że bez reszty zatracisz się w tętniącym życiem świecie AO. Przygotowany przez FunCom świat jest naprawdę ogromny. Przejdźcie przez całą mapę to rzeczywiście kilka bitych godzin czasu rzeczywistego a zauważ, że nie jest wcale powiedziane, że w ogóle zdołasz pokonać całą drogę. Świat AO tętni życiem, ale jest też i bardzo niebezpieczny. Nie chodzi tu nawet o wrednych PK (Player Killer). Lokalna fauna i flora może ostro dać się we znaki, zwłaszcza niedoświadczonym awanturnikom. Pomocni okazują się tutaj pozostali gracze – w przeciwieństwie do innych światów przedstawionych, na Rubi-Ka (planeta, na której działasz) możesz naprawdę liczyć na pomoc. Oczywiście, może zdarzyć się i tak, że ktoś wbije ci nóż w plecy, lecz ogólnie rzecz biorąc, jest lepiej niż gorzej.

Wszystko zależy od stronnictwa, za którym się opowiesz. Tutaj leży też

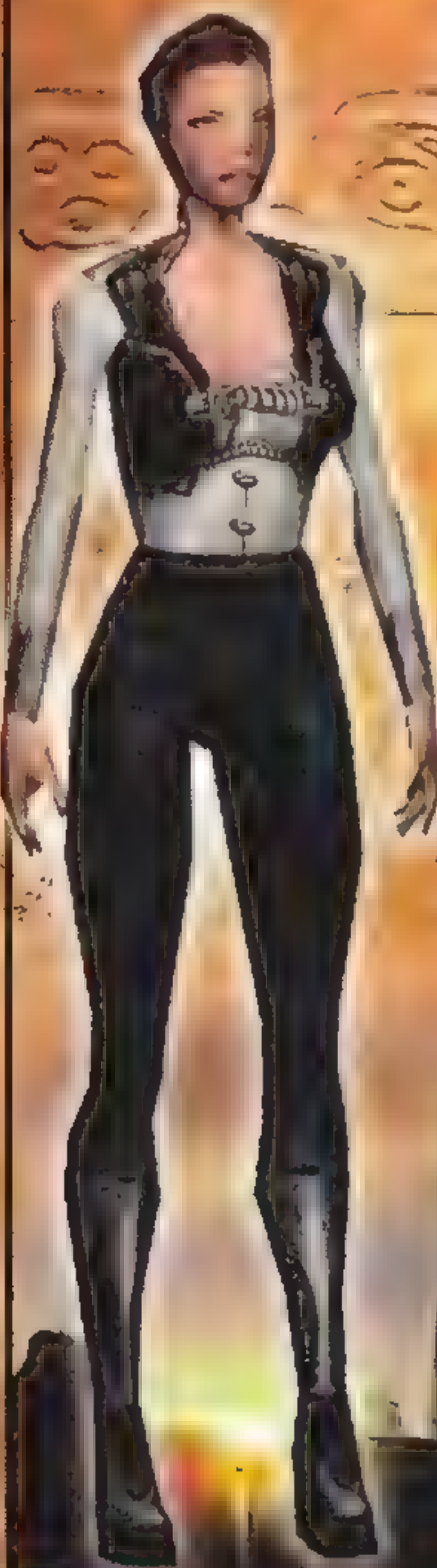
sedno gry. Osłą wydarzeń ANARCHY ONLINE jest bowiem walka pomiędzy wielką korporacją Omni Tek a Klanami. Chodzi oczywiście o kasę. Rubi-Ka podziurawione zostało mnóstwem kopalni, z których Omni Tek czerpie ogromne pieniądze. Klany walczą zaś o powszechną równość. Jak zatem widzisz, od tego, po której stronie konfliktu się opowiesz, zależy w ANARCHY ONLINE bardzo wiele. Ale pamiętaj: jeżeli nie będziesz mógł się zdecydować, po której stronie się opowiedzieć, zawsze możesz pozostać neutralny. Jak każde rozwiązanie, to wyjście też ma swoje słabe strony. Jakikolwiek jednak będzie twój wybór – w każdym przypadku masz możliwość stworzenia naprawdę złożonej postaci. Muszę przyznać, że FunCom daje w tej kwestii doprawdy ogromne pole do popisu. Poza tradycyjnymi właściwościami, jak inteligencja, siła czy zręczność, możesz tu nawet ustawić kształt czaszki, tuszę czy wzrost! Dodajmy do tego fakt, że animacja

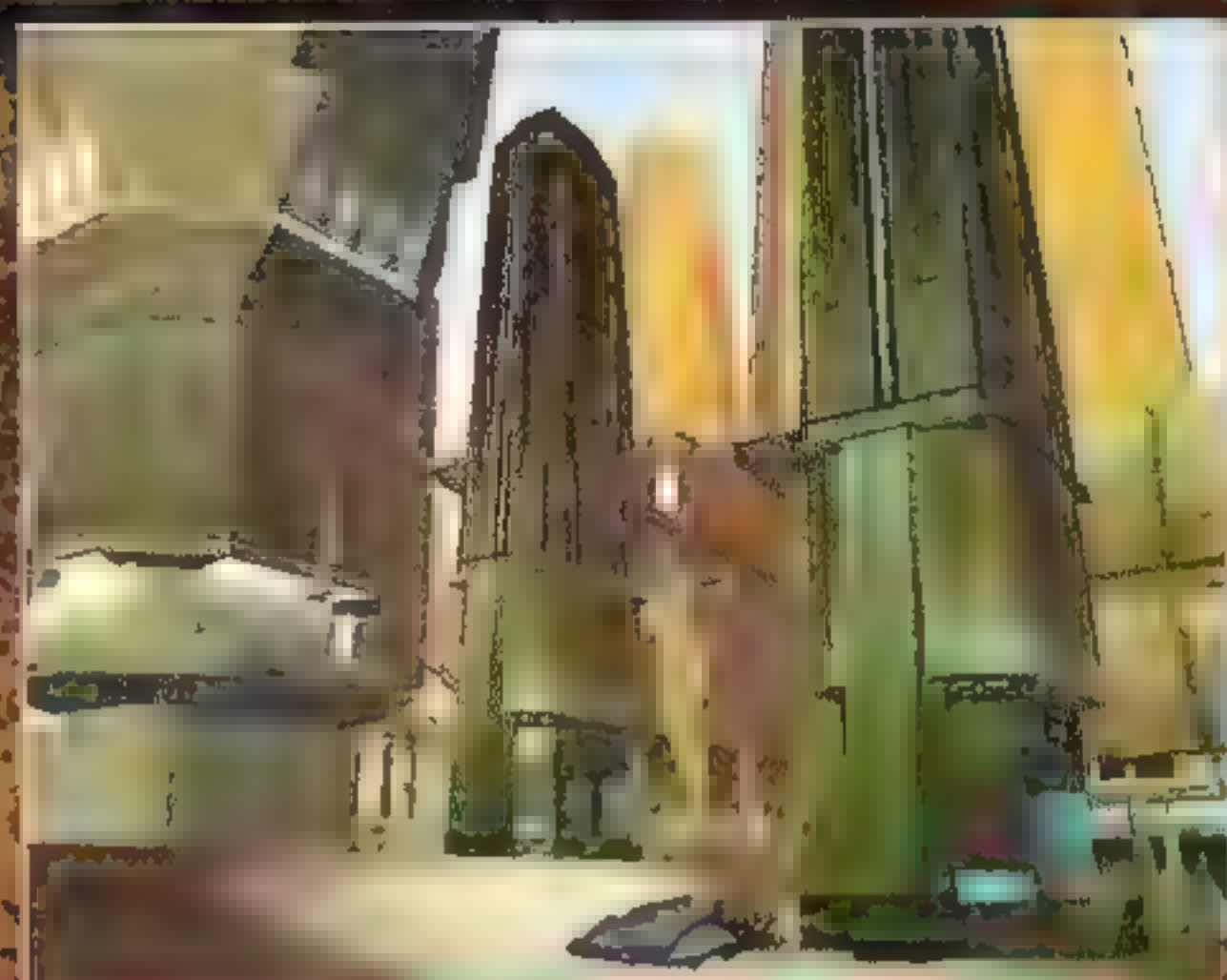


Na swej drodze możesz spotkać różne postaci: z niektórymi będziesz walczyć, inne okaza się bardzo pomocne



Na swej drodze możesz spotkać różne postaci: z niektórymi będziesz walczyć, inne okaza się bardzo pomocne





ANARCHY ONLINE to bardzo wciągająca rozgrywka i ładna grafika. Czasem przyjdzie odwiedzić miasto przyszłości.



Czasem też bogaty w faunę i florę las. Świat przedstawiony w grze jest naprawdę bardzo złożony i różnorodny.

wszystkich postaci została opracowana w oparciu o technologię Motion Capture i to naprawdę daje się odczuć. Wyobraź sobie, że idziesz przez zatłoczone miasto, ktoś macha do ciebie ręką, siadacie pod drzewem, żeby pogadać i obie postaci strasznie gestykują podczas rozmowy. Ze wszystkich gier sieciowych, jakie było mi dane widzieć, ANARCHY ONLINE symuluje życie najbardziej efektownie.

Podobnie jak w przypadku doskonałej ULTIMA ONLINE, AO stawia przed graczem wiele możliwości rozwoju dla jego postaci. Najpopularniejsza jest oczywiście droga siepacza i wojownika, lecz jeśli nie interesuje cię rozlew krwi, możesz zająć się czymś innym, np. zostać takim sobie nano-magiem (!) lub biurokratą (!!!). Co bodaj najważniejsze, przedstawiciel każdej profesji

znajdzie dla siebie jakieś zajęcie. Dla początkujących przewidziano specjalne terminale, gdzie można przyjąć zlecenie, a po wykonaniu misji – odebrać nagrodę. W zależności od lokalizacji, terminale te dedykowane są graczom początkującym, średnio zaawansowanym oraz prawdziwym ekspertom. To oczywiście nie wszystko. ANARCHY ONLINE zmienia się na twoich oczach – pojawiają się nowe klany, stowarzyszenia i sojusze, a przecież często interesy różnych frakcji stoją w jawnej opozycji do siebie. Opisany miesiąc temu GOTHIC dawał przedsmak życia w kotle różnych kultur i interesów. Możesz wręcz potraktować tamten tytuł jako „suchą zaprawę” przed tym, co oferuje AO.

Chciałbyś zapewne wiedzieć, jak prezentuje się gra od strony technicznej? Dłużące się i uciążliwe pat-

chowanie AO zostało już napiętnowane i dobrze (Frogger potwierdzi moje słowa. Był przy tym i widział wszystko). Kiedy jednak już się z tymi trudnościami uporasz, istnieje duża szansa, że zakochasz się w pięknym i jakże złożonym świecie AO. Na siłę można doszukiwać się pewnych podobieństw pomiędzy światem ANARCHY a skażoną pustynią z serii FALLOUT, lecz wydaje mi się, że byłoby to zbyt daleko idące uproszczenie. Poza kilometrami pustyni znajdziesz tu bowiem jeszcze gigantyczne lasy, morza, rzeki, a także olbrzymie metropolie, zabite dechami dziury i... i jeszcze tysiąc innych rzeczy, których nie było mi dane dotąd odnaleźć. Warto wspomnieć też, że twojej podróży przez Rubi-Ka towarzyszyć będzie piękna muzyka. Warto wręcz rozglądać się za ścieżką dźwiękową z gry.



No, bóg. Nie należy ludzi oceniać po pozorach: to, że ten osobnik wygląda jak bezmózgi mięśniak, o niczym nie świadczy.



Czy tak ma wyglądać supermarket online? Widac w każdym kątzie, że jest popyt na substancję w czerwonych butelkach.

<http://www.anarchy-online.com>

Anarchy Online

Wzrost
Ciężar
Siła
Wytrzymałość
Szybkość
Inteligencja

Awarded Best Roleplaying Game by PC Gamer

Anarchy Online All das alles, das dich d... und für...

Możesz tu znaleźć pełną wersję gry, screeny, podręcznik, a także powstający na bieżąco renderowany serial o świecie gry.

Anarchy Online

5

MMORPG / FunCom / CD Projekt

Cena: 99,90 zł PC GBC GBA

Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 6

+ Ostrza, kłosa, fajna grafika i dźwięk, przyjemna gra, ładna ścieżka dźwiękowa

- Konieczność karty kredytowej i szybkie, sztywne łącze. Oczekiwanie na połączenie może zniechęcić

ANARCHY to udana gra, w której można się zatracić. Niestety, konieczność płacenia za każdy miesiąc odstraszy wielu użytkowników.



Tekst: Anzelmo von Dirc

HOSTILE WATERS

ANTAEUS RISING

Ostatnia wojna na Ziemi miała miejsce jakieś 30 lat temu. Pamiętaj, że czas nie zawsze leczy te najgłębsze rany...

HOSTILE WATERS reklamowany jest jako gra akcji i strategii, co naturalnie budzi skojarzenia z dość niedawnym BATTLEZONE czy dawniejszym UPRISING. Należy jednak pamiętać, że producentom gier taka mieszanka rzadko kiedy wychodzi na dobre. Nacisk położony jest przeważnie na jeden z tych elementów i dzieje się to kosztem tego drugiego. HOSTILE WATERS potwierdza, niestety, tę regułę. Nie znaczy to jednak, że masz do czynienia z grą nieudaną. Zaczniemy jednak od historii.

Jeśli wierzyć wizji rozciąganej przez HOSTILE WATERS, strasiona nie-

kończącymi się wojnami ludzkość poszła wreszcie po rozum do głowy i dała sobie z wojowaniem spokój. Wszystkiego było pod dostatkiem, zniknęła niesprawiedliwość. Trzeba przyznać, że to nietypowa wizja świata jak na grę komputerową. Jednak w 2032 roku zostaje zawieszony spisek dawnych decydentów, wojskowych i finansistów, którym nowy porządek zupełnie nie odpowiada. Chciwość pcha ich do wojny. Na Pacyfiku powstaje 20 sztucznych wysp, na których tworzona jest armia. Świat chce zapomnieć o wojnach. Na dnie morskim spoczywa krążownik Antaeus, potężny okręt zdolny do produkcji sprzętu bojowego i prowadzenia w pojedynkę malej wojny. Co jednak najważniejsze, na pokładzie Antaeusa znajdują się specjalne chipy, w których zachowane zostały osobowości najlepszych żołnierzy poległych podczas ostatniej kampanii. Gracz jest pierwszym z wskrzeszonych wojowników.

Choć pozory często mylą, to warstwa fabularna stanowi jeden z mocniejszych elementów tej gry. Scenariusz, choć naiwny i standardowy, rozwija się podczas trwania zabawy w zaskakujący sposób i – co ważniejsze – po każdej ukończonej misji otrzymujesz porcję nowych informacji. Przerwy filmowe odgrywane są przez engine graficzny programu i trzeba przyznać, że potrafią być efektowne. Niebagatelną

Całkiem niezła zadyma! Wybuchy wreszcie wyglądają tak, jak powinny – widzisz nie tylko ogień, lecz również mnóstwo szczątków

rołę odgrywa tutaj polska wersja językowa. Bez niej dość łatwo byłoby pogubić się w niuansach scenariusza HW.

ANTAEUS RISING jest – jeśli wierzyć zapewnieniom wydawcy – grą akcji i strategii. Czas rozprawić się z tym mitem. Masz do dyspozycji krążownik Antaeus wraz ze wszystkimi je-



Nie ma to jak wysadzić coś w powietrze. Tym razem celem podstępnej ataku była ta oto kopułka, ale w grze możesz zniszczyć praktycznie każdy budynek



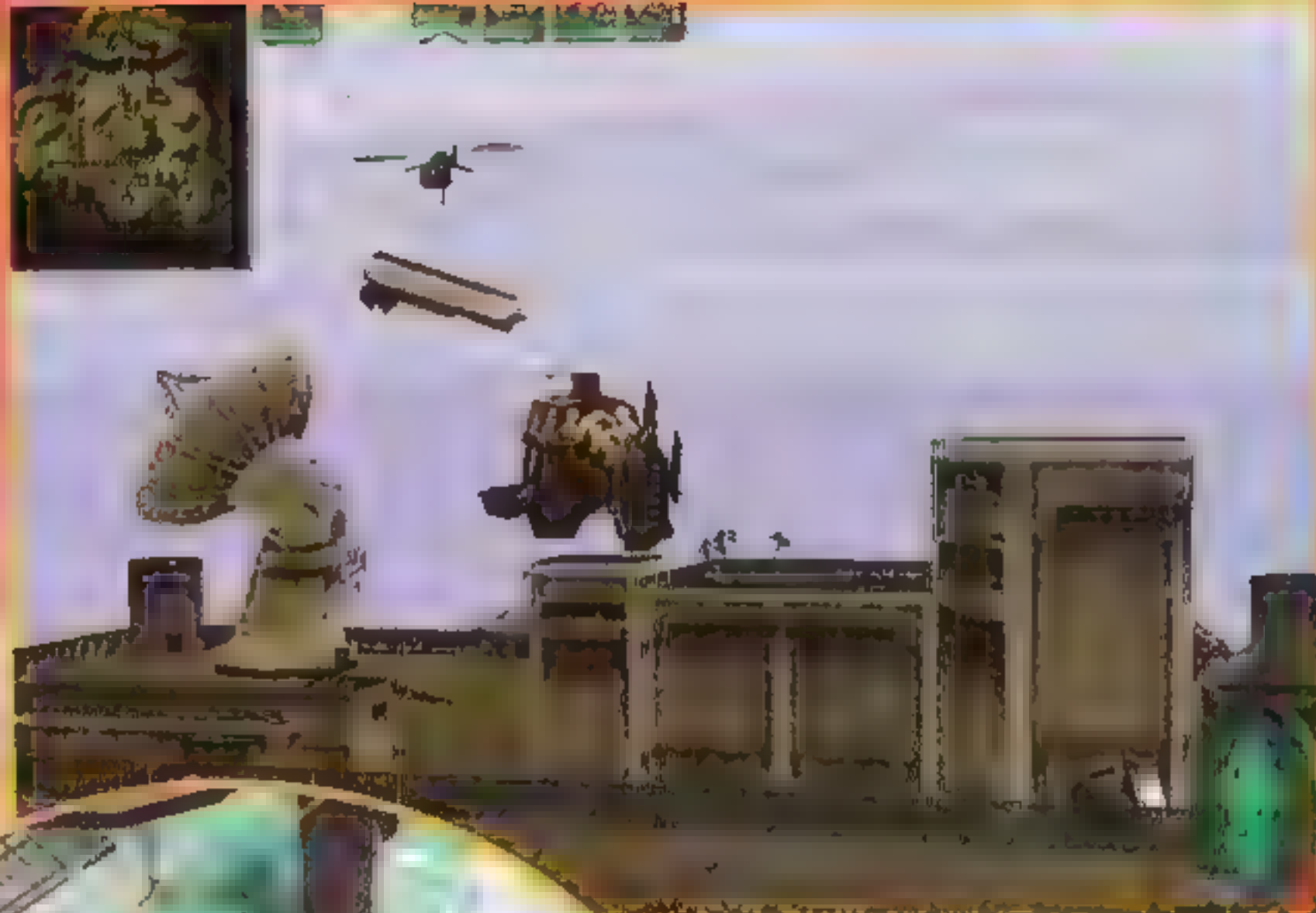
Nie wszystkie misje toczyć się będą pod niebieskim niebem. Warunki, w których przyjdzie ci walczyć, często będą ciężkie, żeby nie powiedzieć nieludzkie

go atrakcjami: fabryką sprzętu bojowego, laboratorium polowym i centrum dowodzenia. Z poziomu tego centrum możesz obserwować quasi-trójwymiarową mapę sytuacyjną, wydawać rozkazy jednostkom czy zarządzać produkcją nowych. W trybie tym akcja gry zostaje zatrzymana, toteż wszystkie decyzje możesz podejmować z odpowiednim namysłem. Sprawy ulegają zmianie, kiedy siedzisz za sterami wybranej jednostki – otoczenie staje się wówczas trójwymiarowe, a czas płynie normalnie. Jeżeli komukolwiek wydaje się to skomplikowane, to zapewniam, że w grze zostaje to dość jasno wytłumaczone. Wszystko przedstawia się przyjemnie. Tylko że... dodanie możliwości produkcji jednostek i wydawania im rozkazów nie czyni jeszcze z gry strategii. Nie ma co robić z klientów idiotów, bo to nieładnie. Zwłaszcza, że o jakiegokolwiek strategii nie może być mowy z racji dość wadliwej AI. Trzeba jednak zaznaczyć, że AI szwankuje dość wybiórczo. Wraz z jednostkami potrafią być sprytnie i chwalić im za to. Problem pojawia się przy próbach kontroli jednostek sojuszników przez komputer. Tego ogarnąć już komputer nie umie. Przez ten drobny szkopuł nie sposób wykorzystać wielu nadarzających się okazji na sprytny zmasowany atak. O większość rzeczy trzeba zadbać samemu.

Szkoda, że HW nie jest grą dopracowaną do końca. O ile jednak nie działa planowanie taktyczne, tyle sama rozwalka okazuje się prawdziwą poezją. Kontrolowane przez ciebie jednostki dysponują nieograniczoną amunicją, a należy pamiętać, że większość widzianych w grze obiektów można zmienić w efektowną kulę ognia. Z drugiej strony, brakuje możliwości bardziej

precyzyjnego sterowania konkretnymi pojazdami (przecież klawisze zarządzające pracą czołgu niekoniecznie muszą się nadawać do helikoptera). Przez to walki stają się dość chaotyczne. Innym elementem HW, na który należy zwrócić uwagę, jest to, że gra jest trochę „nie fair”. W dalszych etapach trzeba się naprawdę napocić, aby doprowadzić choćby do wyrównania sił. Osiągnięcie mierzącej przewagi nad przeciwnikiem jest zadaniem bardzo trudnym, ale o tym, czy to wada HW, czy też zaleta, musisz zdecydować sam. Podzielona na przeszło 20 misji kampania zajmuje średnio doświadczonemu graczowi około 40 godzin gry. To sporo, lecz musisz pamiętać, że to wszystko. Po owych 40 godzinach spędzonych nad ANTAEUS będziesz wiedział o grze wszystko, gdyż nie ma tu ani trybu multiplayer, ani mapek treningowych, ani trybu skirmish. Sytuację uratuje być może zapowiadany patch.

Zaskakująco słabym elementem HW okazuje się oprawa graficzna. ANTAEUS RISING jest taki szary i pusty. To gra potencjalnie świetna, lecz w wielu miejscach jakby niedokończona. I jeszcze jedno: chociaż pojawia się tu sporo cierpkich słów, to wiedz, że aby ten tytuł przypadł ci do gustu, powinieneś być młody. Inaczej możesz nie strawić idealizmu twojej misji.



Transport lotniczy, jak zwykle, okazuje się najszybszą opcją...



Tajne laboratoria zawsze fascynowały twórców gier. Nie inaczej jest w przypadku HOSTILE WATERS



Podniszczone bazy prezentują się bardzo realistycznie. Teren także wykonano niezwykle pieczołowicie. To duży plus

<http://www.antaeusrising.com/>



Znajdziesz tu wszystko na temat HW, a także odnośniki do partnerów Rage, grafiki, wersję demo, a nawet inspirowaną grą wersję – zapora!

Hostile Waters: Anta... **4**

Akcja / Rage / 1M Group

System: PC GBC GBA

Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 450 MHz, 128 MB RAM

Grafika **3+** Dźwięk **5** Frajda **4**

+ Szybka akcja, planowanie taktyczne, dobry dźwięk, wciągająca zabawa

- Średnia grafika, sztywne AI, niewielkie możliwości konfiguracyjne

W HW znajdziesz duże strzelanie. Jeżeli interesuje cię skomplikowana gra strategiczna z tysiącami opcji, poszukaj czegoś innego

THE SETTLERS

Misje Dodatkowe

Wymagają pełnej wersji
gry The Settlers IV PL

O popularności serii THE SETTLERS nie muszę chyba przekonywać. Gra, w którą może przyciąć każdy, kto potrafi choćby włączyć komputer i która jest jeszcze do tego złożona i wciągająca – takie cuda nie pojawiają się zbyt często. Jak rozumiem, jesteś zagorzałym miłośnikiem osadnictwa, ale przeszedłeś już podstawową grę i chciałbyś czegoś nowego. Warto zatem zapoznać się z MISJAMI DODATKOWYMI.

Musisz jednak wiedzieć, że ten kosztujący około 50 zł dodatek nie zmieni podstawowej wersji SETTLERS IV w jakąś nową jakość – to po prostu pakiet nowych misji z dołączonym edytorem mapek. I to wszystko. Nie znajdziesz tutaj ani nowych jednostek, ani czarów, ani w zasadzie niczego, co w jakikolwiek sposób modyfikowałoby sposób rozgrywania SETTLERS IV. Wyjawszy oczywiście fakt, że teraz gra się troszeczkę trudniej. Jak się bowiem okazuje, znane z podstawowej gry Mroczne Plemię nie zostało do końca rozgromione i teraz trzeba zająć się niedobitkami. Każda z nacji otrzymała po pięć nowych, układających się w pewien logiczny ciąg, misji.

Wikingowie mają za zadanie odkryć antyczny świat, Rzymianie wyruszają z misją przeciwko niedobitkom Mrocznego Plemienia, zaś Majowie muszą powstrzymać coraz bardziej pustoszących się Rzymian. Nie jest to oczywiście szczyt finezji fabularnej, lecz trzeba przyznać, że wszystko trzyma się tzw. kupy i rozwija w raczej logiczny sposób. Poza nowymi misjami w dodatku znalazło się także sześć misji typu KONFLIKT/OSADNICTWO. W praktyce oznacza to, że trzy z tych misji stawiają przed użytkownikiem zadanie rozsądnej kolonizacji, zaś „druga trójka” rzuca twoich osadników w środek konfliktu etnicznego. Dodajmy jeszcze do tego kilka nowych mapek do gry sieciowej oraz edytor poziomów.

Edytor ten jest dość prosty w obsłudze i raczej efektowny. Jest jednak jedno „ale”. Aby móc korzystać z jego możliwości, musisz znać język angielski, gdyż ten element nie został zlokalizowany. Dystrybutor tłumaczy wprawdzie, że spolszczenie tego elementu zachwiałoby strukturą gry, ale my mu

I tak nie wierzymy:) Jest w MISJACH DODATKOWYCH jeszcze jedna rzecz, o której wspomnieć warto – generator losowych poziomów. Jego działanie okazuje się proste jak konstrukcja kija, a problemy sprawić może jedynie... odnalezienie go pośród licznych opcji gry! W razie jakichkolwiek kłopotów odsyłam do nieźle napisanej instrukcji. Masz już teraz mniej więcej pełny obraz MISJI DODATKOWYCH. Piszę „mniej więcej”, gdyż na koniec kwietnia planowana jest premiera kolejnego rozszerzenia – DODATKU TROJAN. Zapowiadane atrakcje mogą zawrócić w głowie: nowe czary, nowe jednostki, nowa kampania dla nowej rasy, nowe misje dla starych nacji, udoskonalona Sztuczna Inteligencja i wreszcie – całkowicie nowa wersja edytora poziomów. Uff, sporo tego!

Jaki zatem werdykt zapada w sprawie MISJI DODATKOWYCH? W mojej skromnej opinii to całkiem dobre rozszerzenie, a e nadające się tylko i wyłącznie dla fanów Osadników, którzy chcą w ich towarzystwie spędzić jeszcze trochę czasu. W innym przypadku będą to tylko raczej wyrzucone pieniądze.

Na razie w wiosce panuje iście sielski nastrój, cisza i spokój...

... ale jak za chwilę pojawi się nieprzyjaciół, Osadnicy ruszą żwawo do ataku

http://settlers.cdprojekt.com/mcd_info.asp



OFICJALNA POLSKA STRONA GRY. Zawiera informacje o tytule oraz wiele dodatków (grafiki, muzyka, patche itd.)

The Settlers IV: Misje dodatkowe **4+**

Strategia RTS / Blue Byte / CD Projekt

Cena: 49,90 zł PC GBC GBA

Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 600MHz, 128MB RAM

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 4

+ 50 nowych misji Wiele godzin z uciechą i wiele godzin dobrej zabawy!

- Niektóre elementy zabawy pozostały niestety w języku angielskim

MISJE DODATKOWE mogą zostać potraktowane jako niezobowiązująca rozgrzewka przed premierą DODATKU TROJAN

Osadnicy bawią już od dość dawna. Aż dziw, że kolejne odsłony nie tracą nic na atrakcyjności. Jest kolorowo, wesoło i sporo się dzieje

logo i dzwonek specjalnie dla Ciebie

BRAVO.pl

telefony.bravo.pl



telefony.bravo.pl

Gwiezdne wojny
Imperator
AA.200165

Flinstons
muzyka z filmu
AA.200140

Przyjaciele
muzyka z filmu
AA.200143

Love Story
muzyka z filmu
AA.200193

Pszczółka Maja
muzyka z filmu
AA.200065

Copyright by Phonesat

więcej znajdziecie w Internecie - telefony.bravo.pl

Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMSa o treści

AA.(numer logo lub dzwonka)

pod numer

7149

jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu
wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer

7149

a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo
i podać numer odbiorcy oddzielony kropką

np. AA.105599.601234567

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.

Koszt to tylko 1zł + VAT. Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.

MR3

NANOTECH DISASTER

Niemal pięć lat gracie na całym świecie oczekali na trzecią część Mega Wścigu... ale w sumie to nie było na co. Dlaczego?

Uważaj na bandy, bo spowolnienie statku to pewna strata miejsca na podium

Czy nie za dużo podcywałem sobie po trzecim MEGARACE? Poprzednie dwie części, pomimo że były zwykłymi wyścigami, posiadały sporą dawkę strzelania i ostrej, bezpardonowej rywalizacji, dzięki czemu dawały wiele radości z gry. Techniczny poziom ich wykonania i dawka grywalności były wystarczające, aby zainteresować na dłużej. MR3 odchodzi nieco od tego schematu. Trzecia część jest zdecydowanie bardziej dojrzała, szybsza i mordercza. Nie

potrzebnie, bo nie tego oczekiwali gracze!

Szalony i niezapomniany prezydent telewizyjny prowadzący show 'Mega Race' w Virtual World Broadcast Television Lance Boyle, jak do tej pory rozluźniał wszystkich

swymi wyszukanyimi tekstami i przygotowywał do dobrej walki na torze jego niezapomniana charakterystyczna i acrografia studia i skutecznie przypominały, że znajdujemy się w nieco mniej zrównoważonym psychicznie świecie niż mogłoby ci się wydawać. Teraz Lance to postać marginalna - nie napędza już tak motoru całej rozgrywki, jak miało to miejsce kilka dobrych lat temu. Czyżby gość się zestarzał? Słychać go teraz nawet podczas wyścigu, ale jego komentarze nie bawią już tak, jak kiedyś.

Jednym z bardziej chybionych pomysłów jest zrezygnowanie z pojazdów poruszających się na kołach. Wszyscy pamiętają bolidy ze sporych rozmiarów oponami, które wyglądały naprawdę groźnie i potężnie. Zastąpiła je uwaga... organy znyli po-

duszkowcami, które w każdym wyścigu ewoluują, przystosowując się do stylu gracza. A ja się tylko pytam: po co to? Nie ma już palenia gum na zakrętach, zrywanego asfaltu, chmur dymu z rury wydechowej. Są za to bardzo hermetyczne wysoki, przy prędkościach przekraczających 500 km/h, przesycone tak szybkimi

wzrostami akcji, że czasem nie sposób opanować tego, co się dzieje na trasie. Twój bolid może być wyposażony w trzy moduły: ataku, prędkości i pancerza. W zależności od tego, w jaki sposób będziesz przebudowywał pojazd, jego cechy i wygląd zmieniają się, a ty będziesz mógł dokupić nowe gadżety. Na trasie ponastrzeżono

wszelkiego rodzaju barier, przydatne nie podczas eksterminacji przeciwników. One również nie są zbytnio wyszukane. Tarcza energetyczna, miny i zestaw rakiet typu przycelu mocno, bo najczęściej nie trafisz, to jedno z wielu bardziej lub mniej przydatnych zabawek.

Oprawa graficzna jest futurystyczna do bólu. Wyścigi odbywają się na organicznych torach, wszystko się ru- sza, pulsuje i żyje! Trzeba przyznać, że MR3 dysponuje świetnym klimatem. Również muzyka wpada w ucho i może się podobać. Niestety, dobra oprawa to nie wszystko. MR3 nie jest już grą utrzymaną w starym, dobrym stylu. Ten tytuł stworzono zupełnie od nowa, prezentując zmienione podejście do tematu i nieco zmodyfikowane założenia samej rozgrywki. Nie na to



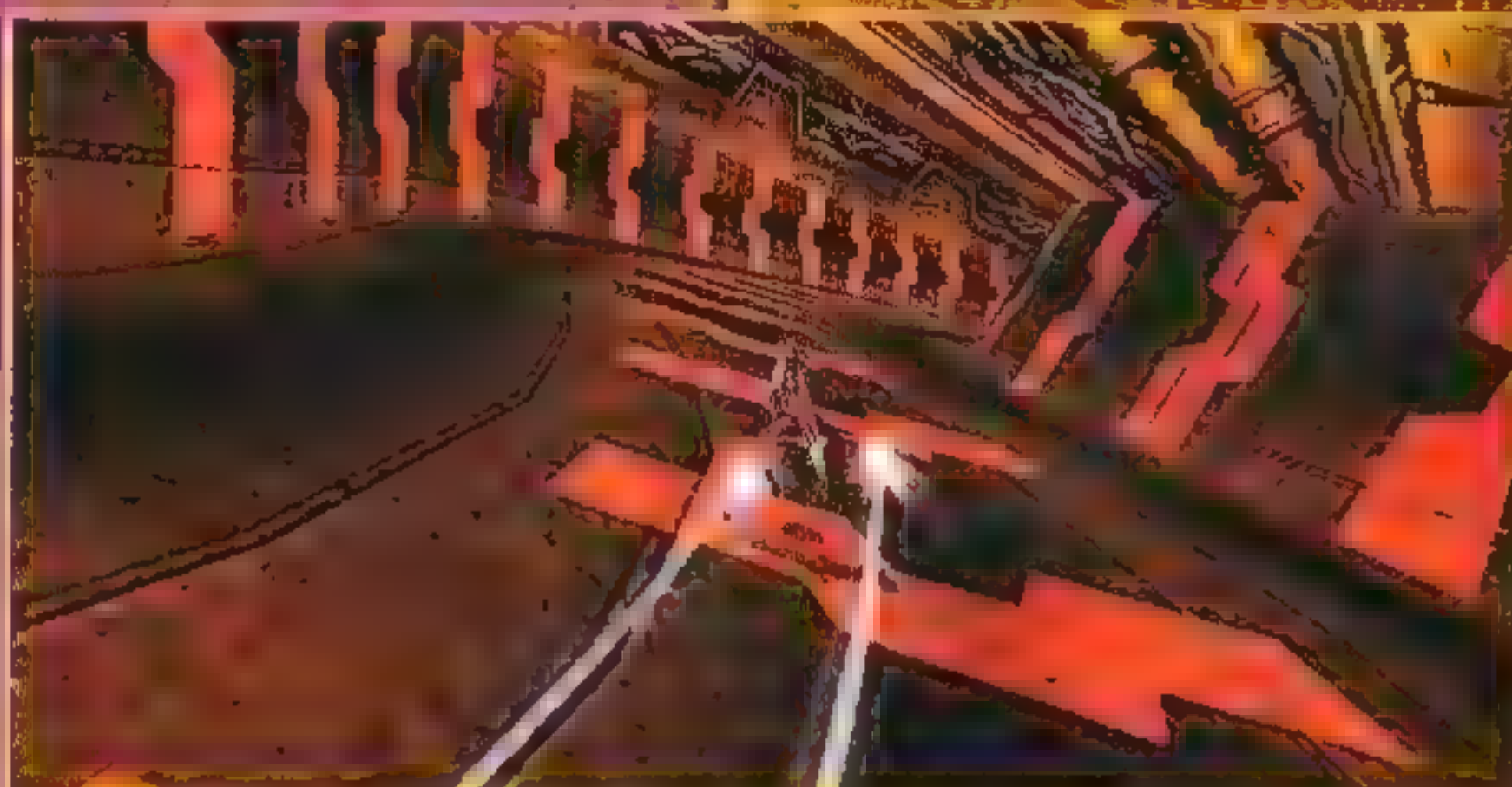
Plenery, w których rozgrywają się wyścigi, zaskakują pięknym wykonaniem!



Statki nie przypominają niestety tych, które znasz z wcześniejszych części gry



Tętniąca własnym życiem trasa! Tego jeszcze nie było! Odczucia po locie w takim tunelu są niepowtarzalne. Masz wrażenie, że za chwilę wszystko się zaciśnie i zginiesz!



Na pierwszy rzut oka wydawać się może, że trzeci MEGARACE jest produkcją jak najbardziej w porządku. Na pierwszy rzut oka tak, ale po dłuższej zabawie zmienisz zdanie!

wszyscy oczekali. Francuzi znowu się nie popisali. Gra ukaże się też na konsolę PS2, ale w starciu z WIP-OUT FUSION nie ma najmniejszych szans! Wielka szkoda!

<http://www.cryo-interactive.com>



Zapomnij o tej stronie, jeśli nie znasz języka francuskiego. Istnieje kilka wersji językowych, ale tylko strona we francji jest aktualizowana

Mega Race 3

Wyścigi / Cryo / IM Group

Cena: 79 zł PC GBC GBA

Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500MHz, 64MB RAM, 200MB HDD

Grafika 5 Dźwięk 3 Prędkość 3

+ Wspaniała grafika i zaokrąglone tory. Muzyka w tle też jest bardzo przyjemna.

Zmienione wszystko, a to przecież miał być stary dobry MEGARACE! Baaa...

MEGARACE 3 to tytuł wyjątkowo średni i mimo klimatycznego pudełka nie zachęca niczym innym do zabawy. Wielka porażka!

Zmień swoje biuro!

Czasami masz ciekawsze zajęcie niż pójście do biura. Zestaw Cordless Desktop™ Optical daje Ci szansę połączenia pracy z przyjemnością w każdej sytuacji. Superpłaska klawiatura posiada rolkę przewijania ułatwiającą nawigację, mysz pracuje zaś na każdej powierzchni. Żadne kable nie wchodzi Ci w drogę. To jest bezprzewodowa wolność.



Cordless Desktop™ Optical



Bez kulki, bez kabla.

MediaMarkt

EXPiK

VOBIS
COMPUTER



Logitech®

www.logitech.com/keyboard

sklepy internetowe:
www.logitech-sklep.pl
www.baita.pl/logitech
www.2IT.pl/logitech

FREEF

FREEDOM FORCE

Istnieją po to, by bronić niewinnych, ochraniać uciśnionych i podnosić morale ludności. Zawsze tam, gdzie są potrzebni... Superbohaterowie.

Nadludzie stworzeni przez przypadek lub w wyniku nieudanego eksperymentu genetycznego stają się postaciami z pierwszych stron gazet i wielkimi narodowymi bohaterami! Odnajdują sens życia w swoich niezwykłych mocach i decydują się wykorzystać je, aby pomagać ludzkości. Jednak nie zawsze. Czy byliby superbohaterowie gdyby nie było superlotrów? Łapanie złodziejskich damskich torebek na pewno znudziłoby obrońców moralności bardzo szybko. Równy przeciwnik to odskocznia od szarej rzeczywistości, swego rodzaju trening i możliwość udowodnienia swojej wyższości. Herości nie mają łatwego życia. Często pozbawieni prywatności, stają się kompletnie uzależnieni od niesienia pomocy innym. Na horyzoncie pojawił się właśnie kolejny nadczłowiek: w wyniku dziwnego zbiegu okoliczności narodził się Minute-Man (nazwa nawiązuje do wojny secesyjnej) – nowy obrońca Ameryki!

FREEDOM FORCE należy do gatunku gier Action-RPG. Wcielając się w postać Minute-Mana, próbujesz wyjaśnić, co się tak naprawdę z tobą stało. Dlaczego właśnie to-



bie się to przytrafiło i co masz dalej począć? Odkryjesz swoje nowe umiejętności i zauważysz ciemne strony ulic twojego miasta. Brutalna przestępczość i przerażeni mieszkańcy to niestety standardowy obrazek. Postanawiasz temu zaradzić i w odpowiedni sposób wykorzystać swoje moce. Nie wiesz jeszcze, że przygląda ci się przywódca organizacji Freedom Force, zrzeszającej takich jak ty.

To tylko początek. Gra oferuje znacznie więcej! Rozgrywka nie ogranicza się do kierowania poczynaniami jednej postaci. Tutaj daje się zauważyć wiele elementów przygodowych i RPG. Po załąc-

gnięciu się do formacji Freedom Force pod twoją komendą znajdzie się cały zastęp herosów różnej maści, a ty nadal będziesz mógł werbować nowych! Nie każdy nadczłowiek od razu wie, jak wykorzystać swoje moce. Podczas misji każdy z twoich podopiecznych może zdobyć punkty doświadczenia i odkryć dzięki temu nowe zdolności!

Wszystkie zadania połączone w fabularną całość, tworząc tym samym fascynującą opowieść o początkach nowego superbohatera i jego relacjach z podobnymi ludźmi. Nad Ameryką zawisło wielkie narodowe niebezpieczeń-

stwo, które może być zażegnane tylko dzięki połączonym siłom herosów. Sama rozgrywka nie ogranicza się do bezmyślnego machania myszką. Sterując większą grupą twardzieli, masz możliwość wydawania indywidualnych rozkazów, odpowiednich do predyspozycji herosów. Każdy z nich jest inny i tylko sprawne połączenie ich cech pozwoli ci na spektakularne zwycięstwa.

Oprawa graficzna wyjątkowo ładnie tworzy komiksowy klimat. Sekwencja wprowadzająca, filmy między misjami i sam wygląd menu przypominają kartki wyrwane z komiksu. Trudno od gry się oderwać, zwłaszcza że masz wrażenie, że akcja jest rysowana na bieżąco! FREEDOM FORCE to interesująca produkcja. Dzięki nowatorskiemu pomysłowi na fabułę i wysokiej jakości wykonania spodoba się każdemu graczowi ceniącemu niebanalną akcję oraz ciekawą rozgrywkę. Chciałeś kiedyś zostać bohaterem komiksu? Teraz masz okazję...



Freedom Force 5+

Action-RPG / Irrational Games / IM Group

Cena: 129 zł

Platformy: PC, GBC, GBA, PSX, PS2, DC

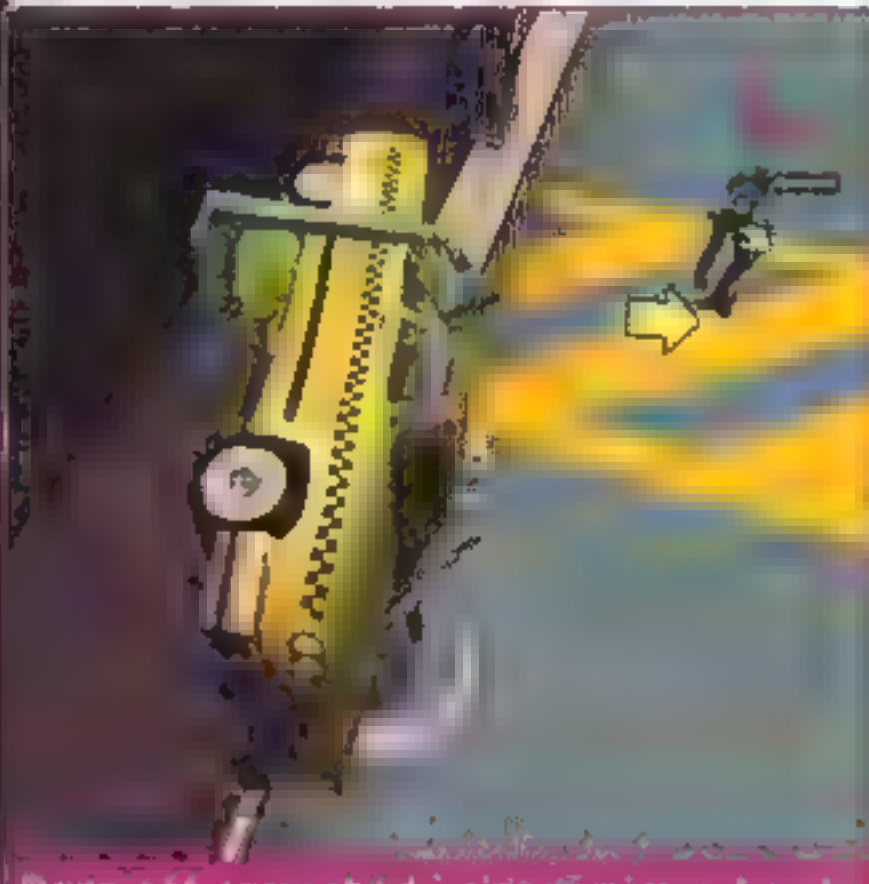
Wymagania sprzętowe: Pentium III 600MHz, 64MB RAM, 4096MB HDD

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Fajność 5+

+ Komiksowy klimat, dynamiczna i wciągająca fabuła oraz spora dawka „patriotycznej” muzyki

- Brak uaktywnionego systemu sterowania, ale można się przyzwyczaić

FREEDOM FORCE to nie tylko jakaś produkcja! Świeże rozwiązania i wspaniały klimat potrafią zassać do monitora na bardzo długo!



Podnieść samochód i ciągnąć nim w bandy-

rosa jak ty! Taxi!

Codziennie nowe-ikonki i dzwonki...

NOWOŚĆ:
Edytor - zrób swoją własną ikonkę!

Współpraca z wszystkimi operatorami w Polsce.

Ranking najpopularniejszych: ściągnij największe hity.

Katalog: kilka tysięcy ikonki na ekran telefonu.

Postępuj melodyjki przed ściągnięciem.

Logo Dzwonki - Wirtualna Polska

wp.pl LogoDzwonki

MENU

- Logo
- Dzwonki
- Edytor logo
- Twoje logo
- Pomoc
- Forum

EDYTOR LOGO

Najwyższe miejsce logo!

ANKIETA

Co chciałbyś w serwisie?

- ☐ wiadomości graficzne
- ☐ wygaszacze ekranu
- ☐ EMS
- ☐ obsługa innych telefonów
- ☐ edytor logo
- ☐ edytor dzwonków

Dzwonki dnia:

1. Horns
2. Dear
3. purple smoke on the water
4. Add-back in black
5. sambada
6. Ericsson

Logo-katalog (7091)

- Club (52)
- Design (28)
- Firmy (227)
- Football (53)
- Głosy (50)
- Głosy (113)
- Imiona męskie (113)
- Imiona żeńskie (113)
- Inne1 (113)
- Inne2 (113)
- Komu (113)
- Logo (113)
- M1 (113)
- M2 (113)
- M3 (113)
- M4 (113)
- M5 (113)
- M6 (113)
- M7 (113)
- M8 (113)
- M9 (113)
- M10 (113)
- M11 (113)
- M12 (113)
- M13 (113)
- M14 (113)
- M15 (113)
- M16 (113)
- M17 (113)
- M18 (113)
- M19 (113)
- M20 (113)
- M21 (113)
- M22 (113)
- M23 (113)
- M24 (113)
- M25 (113)
- M26 (113)
- M27 (113)
- M28 (113)
- M29 (113)
- M30 (113)
- M31 (113)
- M32 (113)
- M33 (113)
- M34 (113)
- M35 (113)
- M36 (113)
- M37 (113)
- M38 (113)
- M39 (113)
- M40 (113)
- M41 (113)
- M42 (113)
- M43 (113)
- M44 (113)
- M45 (113)
- M46 (113)
- M47 (113)
- M48 (113)
- M49 (113)
- M50 (113)
- M51 (113)
- M52 (113)
- M53 (113)
- M54 (113)
- M55 (113)
- M56 (113)
- M57 (113)
- M58 (113)
- M59 (113)
- M60 (113)
- M61 (113)
- M62 (113)
- M63 (113)
- M64 (113)
- M65 (113)
- M66 (113)
- M67 (113)
- M68 (113)
- M69 (113)
- M70 (113)
- M71 (113)
- M72 (113)
- M73 (113)
- M74 (113)
- M75 (113)
- M76 (113)
- M77 (113)
- M78 (113)
- M79 (113)
- M80 (113)
- M81 (113)
- M82 (113)
- M83 (113)
- M84 (113)
- M85 (113)
- M86 (113)
- M87 (113)
- M88 (113)
- M89 (113)
- M90 (113)
- M91 (113)
- M92 (113)
- M93 (113)
- M94 (113)
- M95 (113)
- M96 (113)
- M97 (113)
- M98 (113)
- M99 (113)
- M100 (113)

Operator ERA (39)

Operator IDEA (11)

Operator PLUS GSM (34)

Różne (521)

Logo-katalog (7091)

TOP 10 DZWONKI

1. Axel Foley
2. Ojciec chrzestny
3. Europe-final

Zupełnie nowe ikonki i dzwonki do Twojego telefonu komórkowego możesz ściągnąć teraz każdego dnia z Wirtualnej Polski. Jeśli nie zadowoli Cię kilka tysięcy symboli i kilkaset melodyjek, sam wykonaj swoje indywidualne logo, a potem prześlij je na swój aparat. Albo na aparat znajomego lub znajomej. Przyjmie go zapewne bez problemu, bo serwis współpracuje z wszystkimi operatorami sieci komórkowych w Polsce. Więcej w logodzvonki.wp.pl.

CODENAME: OUTBREAK

Wydaje się, że 2034 rok nie powinien zbytnio różnić się od czasów współczesnych.

Masz do czynienia z futurystyczną wizją świata, przedstawioną w najnowszej grze ukraińskiej grupy GSC GAMING WORLD, pl. CODENAME: OUTBREAK. Tym razem Ziemia zagrożona jest spadającymi meteorami, siejącymi ogromne zniszczenia. Meteority przynoszą nową formę życia. W ten właśnie sposób zaczyna się początek końca. Twoim zadaniem jest uczestnictwo w tytułowej misji specjalnej, mającej na celu eliminację zagrożenia.

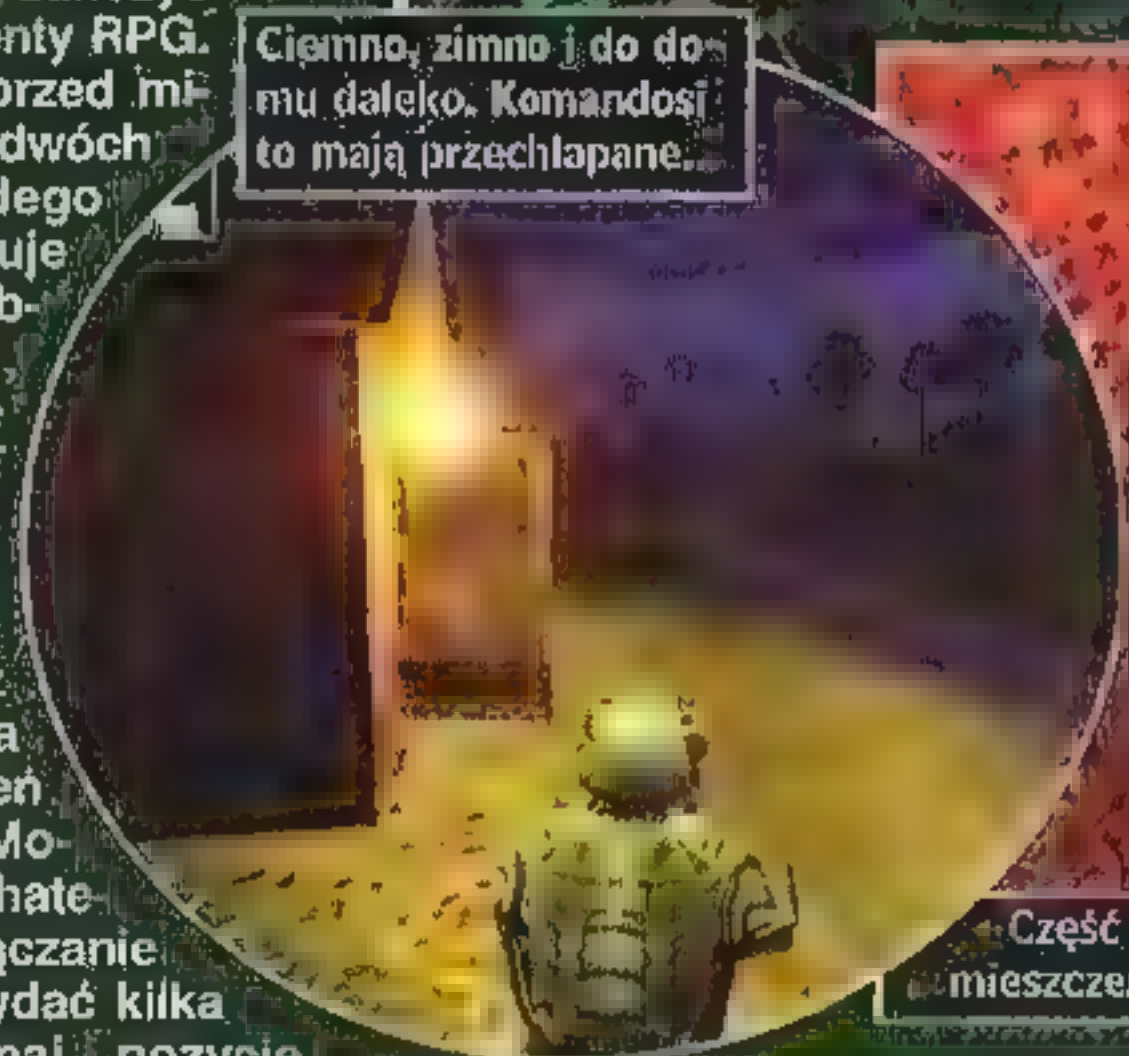
OUTBREAK należy do gatunku strzelanin FPP, ale kładzie nacisk na taktykę. Wiąże się to z tym, że trzeba bardzo dokładnie przemyśleć swoje ruchy. Wprawdzie na rynku istnieje wiele dobrych konkurencyjnych pozycji, jednak kolejny tytuł nie powinien im zaszkodzić. A już na pewno nie tobie. Tym niemniej, producent stanął przed trudnym zadaniem zwalczania przeciwników i wygryzienia wszystkich słabych pozycji. Już mogę powiedzieć jedno: udało się, ale po kilkunastu minutach zabawy miałem mieszane uczucia. Choć po upływie kilku kwadransów nie mogłem oderwać się od komputera, to cały czas przeszkadzało mi kilka rzeczy. Ale po kolei.

Producent kładzie nacisk na część fabularną gry. Nie powiem, aby należała do specjalnie zachwycających, choć potrafi wciągnąć. O ile ktoś lubi wyprawy komandosów. Praktycznie przez cały czas

jestes informowany o tym, co się właśnie dzieje. W trakcie wypełniania misji niezbędny jest taki komentarz: czego i kogo można się wkrótce spodziewać oraz na co należy zwrócić uwagę. Ponad tuzin poziomów został podzielony na pół: pierwsza połowa rozgrywa się na otwartym terenie, natomiast druga w zamkniętych kompleksach pomieszczeń.

Do ciekawostek zaliczyć można pewne elementy RPG. Przede wszystkim, przed misją musisz wybrać dwóch komandosów. Każdego z nich charakteryzuje kilka cech (np. szybkość, zdrowie itd.), mających znaczenie w trakcie misji. Tu należą się pochwały, bo różnice są dostrzegalne, tym bardziej, że wraz z czasem zbierania nowych doświadczeń statystyki rosną. Możesz kontrolować bohaterów poprzez przełączanie między nimi albo wydać kilka poleceń (przytrzymaj pozycję, ostanij mnie itd.). Szkoda tylko, że ich sztuczna inteligencja nie ma zbyt wysokiego poziomu. Zresztą dotyczy się to także przeciwników, których zachowania nie da się wytłumaczyć. No i można udźwignąć tylko określoną ilość przedmiotów zgromadzonych w plecaku. Zestaw

Ciemno, zimno i do domu daleko. Komandosi to mają przechłapane.



Część czasu przyjdzie ci spędzić w zamkniętych pomieszczeniach. W sumie fajnie, ale uważaj na rykoszety

dostępnych pukawek nie jest nadzwyczajny (karabinek, strzelba, wyrzutnia rakiet itp.). Ciekawostką stanowi połączenie kilku gatunków w jednym egzemplarzu (np. 4 różne pukawki). Podczas gry możesz używać noktowizora czy celownika. Strzelanie na odległość wymaga dużej precyzji, w której skutecznie może przeszkodzić oddychanie bohatera.

Pod względem graficznym CODE NAME prezentuje się interesująco. Pomijając fakt, że otoczenie jest raczej monotonne, to zostało w miarę

dokładnie przygotowane, a wielkie mapy momentami przyprawiają o dreszczyk. Ale tutaj nie brak błędów. Podsumowując, OUTBREAK spodobał mi się i zabrał z życiorysu kilka wieczorów. Wielkie brawa za opcję cooperative!



Na uwagę zasługują nieposzczególnione elementy levelu, tak jak na przykład drzewa na screenie powyżej. Na prawdziwe, w pełni trójwymiarowe lasy przyjdzie ci jednak zapewne jeszcze długo poczekać. Choć z drugiej strony moc procesów rośnie szybko



Znajdziecie tu wszystkie informacje na temat gry, materiały prasowe, dział z plikami, galerię fotek, linki oraz forum

Codename: Outbreak
4

FPP / CSG Game World / Manta

Cena: 49,90 zł PC GBC GBA

Multi: ✓ PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB, max 1 GB HDD

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 4

+ Ciekawe lokacje, wciągająca rozgrywka, taktyka i elementy RPG

- Mała różnorodność staczenia, brak efektów specjalnych, niedoświadczony engine

Pomimo prostoty fabuły i niedoświadczanego engine'u potrafi wciągnąć na wiele godzin. Używaj często opcji save!!

Tom Clancy's GHOST RECON

TEST - PC 5/02

W zachodniej części świata pojawił się właśnie pierwszy add-on do GHOST RECON. W Polsce świętujemy zaś premierę podstawowej gry



Szybka akcja, pełen profesjonalizm, doskonały sprzęt i szereg trudnych misji do wykonania. Tak będą wyglądać twoje najbliższe godziny

Wreszcie! Z przeszło dwumiesięcznym poślizgiem ukazała się w pełni zlokalizowana edycja GHOST RECON! Wszyscy, którzy cierpliwie czekali na polską premierę gry (19 lutego), mogą wypuścić długo wstrzymywany oddech.

GHOST RECON to kolejny udany krok w ewolucji serii RAINBOW SIX. Obie gry tworzone są przez tę samą grupę autorską, bardzo zbliżone są także założenia proponowanych rozgrywek. Weterani RAINBOW SIX i ROGUE SPEAR będą czuli się tutaj jak w domu: dostęp do bardziej skomplikowanych komend został znacznie ułatwiony. GHOST RECON zdaje się być także lżejszy o kilka opcji w stosunku do swego po-

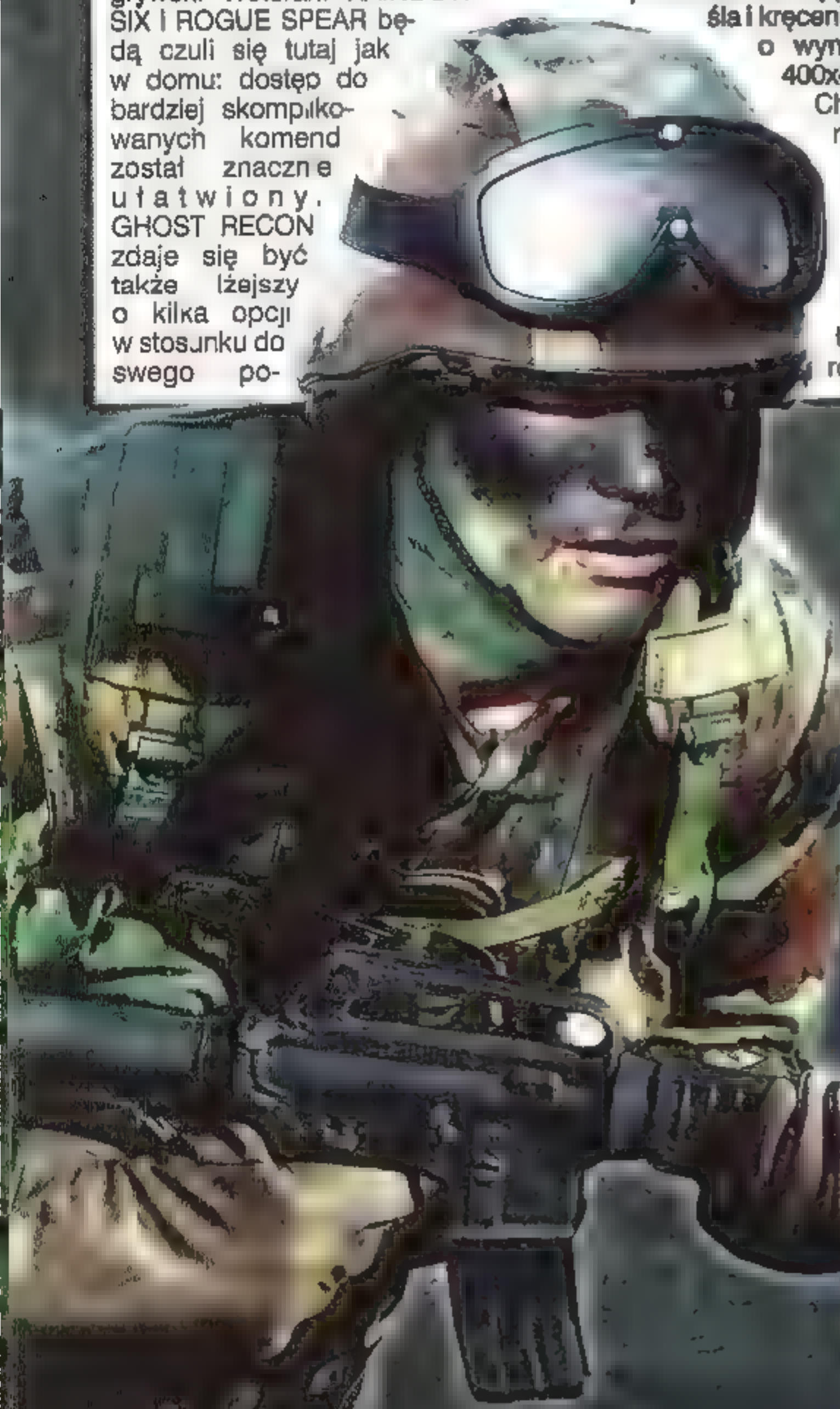
przednika. Najbardziej widoczne różnice pojawiają w kwestii skali rozgrywanego konfliktu. W RS kierowałeś oddziałem antyterrorystycznym, który działał z reguły na terenach zamkniętych. W GR kierujesz oddziałem żołnierzy rzucanych na pole bitwy na długo przed rozpoczęciem działań bojowych. Zamiast wygodnych korytarzy, rafinerii czy też porwanych samolotów, tutaj musisz przyzwyczaić się do tarzania się w błocie i pył, przedzierania się przez jakieś zarośla i kręcenia się po mapach o wymiarach średnio 400x400 metrów.

Choć pewne elementy GR zostały w stosunku do serii RS uproszczone, to nie znaczy jednak, że sama gra stała się łatwiejsza. Przed rozpoczęciem za-

bawy warto przejrzeć uważnie podręcznik, a nawet ukończyć tryb treningowy, gdyż za późno będzie na naukę, kiedy podczas misji z krzaków wysypie się nagle kilkunastu gości z kałachami. Jako mniej lub bardziej stały odbiorca RS, postrzegam GR jako grę złożoną i skomplikowaną, lecz znacznie przyjemniejszą w użyciu. Nowi użytkownicy powinni dać sobie radę z dość nietypowym sterowaniem; tak czy inaczej, staną przed łatwiejszym zadaniem, aniżeli nowicjusze w dziedzinie RS kilka lat temu. Grafika w GR zarządza nowy engine graficzny. I całe szczęście! Silnik z RS został już wyeksploatowany i najwyższy czas dać mu spokój. Trzeba przyznać, że wizualnie i dźwiękowo stoi GR na najwyższym poziomie, lecz potrzeba do tego naprawdę mocnego sprzętu (uwaga dla posiadaczy kart na chipie Voodoo 3: jeszcze żadna gra nie wyglądała na tej karcie Aż Tak Złe). Plenery zdają się być bardziej efektowne

od tych, które miałeś okazję oglądać w podobnym tytule, OPERATION FLASHPOINT. Podczas piętnastu misji dla gracza pojedynczego i sporej ilości map do gry sieciowej będzie co najmniej kilka okazji do zatrzymania się i porozglądania po tej ładnej, choć niebezpiecznej okolicy. Warto zauważyć, że wydany właśnie dodatek DESERT SIEGE pokaże możliwości silnika graficznego w rysowaniu plenerów pustynnych.

Paradoksalnie, najstarszy element GR stanowi lokalizacja. Po pierwsze, gra opowiada o jednostkach amerykańskich i fakt, że nasi podopieczni mówią po polsku, znacznie obniża realizm rozgrywki. Po drugie, dobrani do gry lektorzy o ciepłych głosach lepiej chyba pasują do programów edukacyjnych. Może się mylić, ale czyż nie byłoby rozsądniej puścić do sklepów dwie wersje językowe programu?



Jesteś dobrze wyszkolonym żołnierzem, więc nie powinno cię martwić, że musisz liczyć tylko na siebie...



Grun to perfekcyjnie zaplanowana akcja. Czasem trzeba trochę posiedzieć w zaroślach. Ale cierpliwość zostanie nagrodzona

<http://www.ghostrecon.com>

Tak powinny być robione strony tematyczne. Jeśli chcesz cokolwiek wiedzieć na temat GHOST RECON, to zajrzyj tu koniecznie!

Ghost Recon

4

Akcja / Red Storm / Play II

Cena: 99 zł PC GBC GBA

Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 300 MHz, 128 MB RAM

Grafika 5 Dźwięk 4 Frajda 4

Świetna gra! Obowiązkowa pozycja dla każdego fana militarnych i wartkiej akcji.

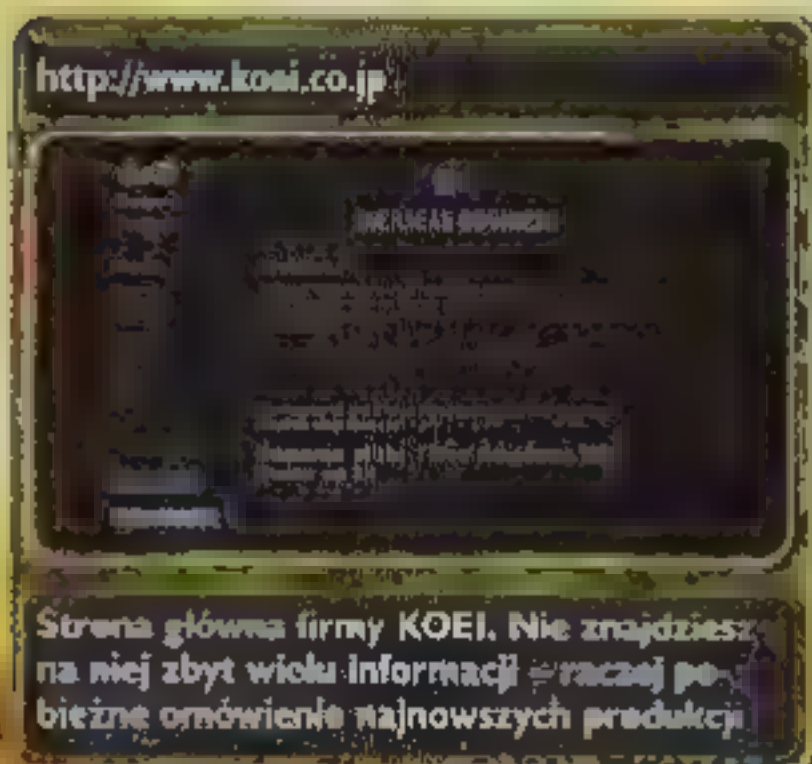
Kiepska obsługa Voodoo, średnia lokalizacja, która raczej nie kojarzy się z grą akcji.

Gra może poszczycić się świetną grafiką, niezłym dźwiękiem i atmosferą, która spowoduje, że przepędzisz na długie tygodnie

Tekst: Anzelmo von Ditt

Wziasz udział
w bitwie to marzenie
wielu młodych ludzi.
Masz okazję
zrobić to wirtualnie

DYNASTY WARRIORS 2



Strona główna firmy KOEI. Nie znajdziesz na niej zbyt wielu informacji – raczej po-
bieżne omówienie najnowszych produkcji.

Dynasty Warriors 2

Action / KOEI / Monta

Com: 99 zł PC GBC GBA

Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Dual Shock 2, Memory Card 8 Mb

Grafika 4 Dźwięk 4 Fabuła 4

Możliwość uczestniczenia w prawdziwej bitwie, gdzie trup ściele się gęsto.

Przy dłuższym graniu DW2 staje się nieco mone-
tonny, grafika mogłaby być nieco lepsza.

DYNASTY WARRIORS jest pozycją intere-
sującą przede wszystkim dla osób, które lu-
biają gry w klimacie wojen i wojowników.

Firma KOEI powinna być znana wszystkim strategom starej da-ty, gdyż to właśnie dzięki niej wiele lat temu światło dzienne ujrzały takie hity jak NOBUNAGA'S AMBITION, GENGHIS KHAN czy NA-POLEON. Trzeba przyznać, że od tamtych czasów firma nie rozpieszczała nas zbyt – seria ROMANCE OF THREE KINGDOMS nie zyskała wielu fanów, głównie ze względu na niebotyczną wręcz liczbę dziwacznych parametrów określających każdy możliwy aspekt gry, w których gubili się nawet najbardziej doświadczeni generałowie.

DYNASTY WARRIORS 2 jest jedną z propozycji KOEI na konsolę PS2. Podobnie jak w KESSENIE, akcja gry osadzona została w zamierzonych czasach w Chinach, w tym przypadku w drugim stuleciu naszej ery, kiedy to osłabiona dynastia Han przeżywała kryzys władzy, zaś przez kraj przetaczała się rebelia tzw. Żółtych Turbanów. O ile jednak w KESSENIE (a przynajmniej w pierwszej części) nacisk położono na aspekt strategiczny, o tyle tutaj zdecydowanie chodzi tylko i wyłącznie o akcję.

Zamiast dowodzić oddziałami z generalskiego fotela, w DYNASTY WARRIORS musisz osobiście pofatygować się na pole bitwy i przeważać szalę zwycięstwa na swoją korzyść za pomocą zimnej i ostrej stali.

Pomimo swego zręcznościowego charakteru gra posiada tak charakterystyczną dla produktów KOEI otoczkę multimedialną w postaci przerywników animowanych i briefingów poprzedzających misję. Zanim zaczniesz się bitwa, masz więc okazję zapoznać się z siłami wroga, ich rozmieszczeniem oraz z wrogimi dowódcami, którzy przeważnie są twoim celem numer jeden. Gdy zapoznasz się z briefingiem, już tylko jedno klik-

nięcie dzieli cię od bitwy.

Na polu pojawiaasz się jako jeden z kilku dostępnych bohaterów (wybierasz postać na początku rozgrywki). W chwilę potem usłyszysz sygnał do ataku i od tego momentu wszystkie chwytaki są dozwolone. Swojego oficera obserwujesz zza pleców – pod tym względem DYNASTY WARRIORS nie różni się od klasycznych gier TPP.

Do dyspozycji masz niestety tylko trzy ciosy. Pierwszy z nich to standardowe machnięcie, drugi jest nieco mocniejszy (szarża?), zaś trzeci wymaga zebrania pełnego paska energii (Musou bar). Ostatni z ciosów to coś w rodzaju specjalnego – silne i powolne uderzenie, które najlepiej sprawdza się na silnych przeciwnikach, lub całej chmarze słabszego tatarajstwa. Dość fajnym rozwiązaniem jest możliwość zdobycia wierzchowca. Zdecydowanie milej galopować na koniu, trącając wroga zastępy, niż zmagać się z nimi na piechotę.

Każda z bitew toczy się na sporej mapie. Jeśli więc uznasz, że w danym miejscu twoja obecność już nie jest konieczna, zawsze możesz pojechać (lub pójść) w bardziej zabawowe miejsce. Za pokonanych oficerów otrzymujesz specjalne punkty, dzięki którym twój bohater z bitwy na bitwę staje się coraz silniejszy. To, jak dobrze walczysz, wpływa też na morale wojska, zarówno twojego, jak i wrogo. Dobrze wykonana szarża może zapewnić szybkie zwycięstwo, jeśli uda ci się złamać morale przeciwnika.

DW2 jest grą dość interesującą, choć wykonanie mogłoby być nieco

lepsze, zaś akcja bardziej urozmaicona (po pewnym czasie zaczyna nużyć). Polecić ją mogę fanom historii Chin oraz fanatykom nietypowych bijatyk TPP. Pozostali gracze raczej nie docenią zalet DYNASTY WARRIORS 2.



Tekst: Piotr „Frogger” Moskal

SIMS

Wakacje

Po nieustającej balandze i ostrym randkowaniu czas wybrać się na wakacje. Każdemu przecież się należy...

Dodatki do THE SIMS pojawiają się jak grzyby po deszczu. Simowie nie mogą narzekać na brak zajęć. Zaczyna to przypominać scenariusz filmu „Human Traffic”, gdzie bohaterowie harowali przez cały tydzień tylko po to, aby w weekend wydać całą wypłatę na imprezowanie! Oczywiście Simowie robią to w nieco mniej dosadny sposób, ale ich tygodniowy plan też jest wyjątkowo napięty. Rano trzeba wstać, szybko do pracy, a wieczorem jakaś balanga u sąsiadów czy wypad na miasto z ukochaną. Wszystko to musi być strasznie męczące skoro mają ochotę na odpoczynek na łonie natury.

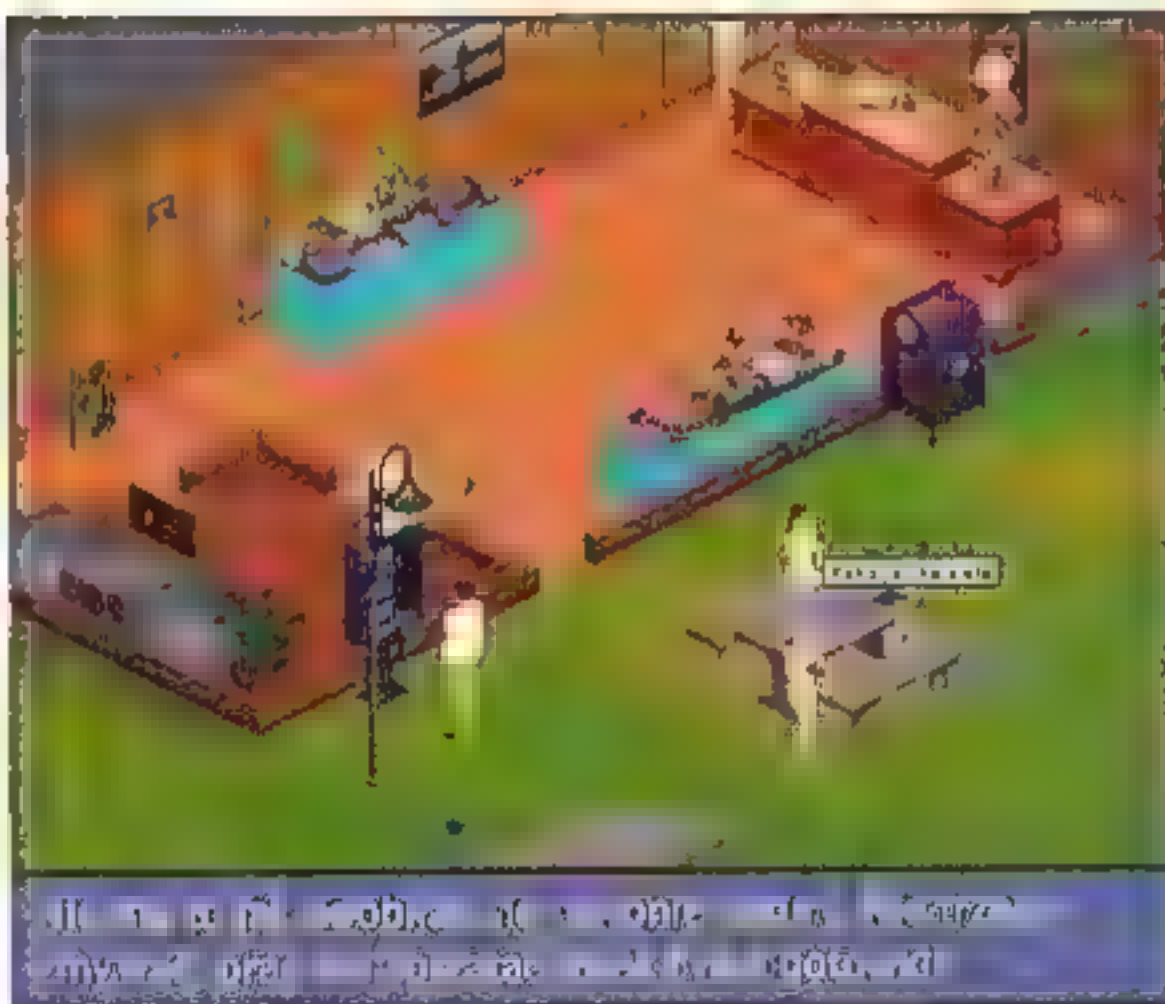
Jeśli tylko udało ci się odłożyć nieco grosza, możesz w trybie natychmiastowym wysłać swoich podopiecznych na odpoczynek.

W pracy dostajesz automatyczny urlop na czas nieokreślony, a twój dom staje się nietykalny! Musisz, niestety, wziąć ze sobą całą rodzinę, bo nie ma tu mowy o samotnym wypadzie na „Statek Mitości”, a szkoda. Rodzinka pakuje się do samochodu i razem wyrusza na jedyną w swoim rodzaju wyspę. Tylko tam w zasięgu ręki masz słoneczną plażę, kurort narciarski i leśne obozowisko! Do wyboru, do koloru! Tylko od zasobu twojego portfela

i pomysłowości zależy, ile czasu spędzisz w tej rajskiej krainie.

Wakacje to nie tylko leżenie do góry brzuchem. Jedni snują się po plaży, inni zaś wolą zaczerpnąć nieco przygody. Za odpowiednią sumkę będziesz mógł wypożyczyć sprzęt, dzięki któremu poczujesz, że to prawdziwe wakacje. Interesujesz się wędkowaniem? Nie ma sprawy! A może wolisz jazdę na snowboardzie? To oczywiście nie wszystkie atrakcje. Takich dodatków znajdziesz w grze ponad setkę! Boisko do siatkówki, basen, strzelanie z łuku czy też wszelkiego rodzaju zjeżdżalnie i huśtawki, to tylko czubek wielkiej góry lodowej. W każdym momencie możesz skosztować grillowanego mięska czy też upiec coś na ognisku. Równie oryginalnie prezentują się miejsca na spanie. Noc spędzona pod chmurką, w namiocie czy w igloo, to niepowtarzalne doświadczenie, zależne od miejsca, w którym wypoczywasz. Na szczęście, ośrodki wyposażone są we wszelkiego rodzaju wygody sanitarne, więc twój Sim nie będzie musiał chodzić „w krzaczkę” i codziennie rano będzie mógł zająć odświeżającą kąpiel pod prysznicem.

Wakacje Simów nie są w żadnym wypadku zwany potocznie wakacjami zorganizowanymi. W każdym z kurortów znajduje się opiekun służący pomocą, ale o wszystko musisz postarać się sam! Jedzenie, spanie i inne wygody skutecznie



uszczupają twoje konto bankowe, a ty musisz na bieżąco zaspokajać potrzeby twoich milusińskich. Nic jednak tak nie raduje jak roześmiany i gotowy do zabawy Sim...

Dodatek WAKACJE to strzał w dziesiątkę! Jeśli nie masz czasu lub nie stać cię na prawdziwy wyjazd nad morze czy w góry, możesz zasiąść przy THE SIMS. Zabawa gwarantowana na długi czas, ponieważ w odróżnieniu od RANDKI nic nie jest w stanie przerwać ci wypoczynku... no, chyba że zabraknie ci funduszy, a e na to poradzić mogą jedynie kody :)



Podstawowy przystanek dla maniaków THE SIMS. Dział poświęcony WAKACJOM jest niewielki, ale każdy znajdzie tu coś dla siebie!

The Sims: Wakacje 5-

Sim / Maks / IM Group

Cena: 79 zł

PC GBC GBA

Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 200MHz, 32MB RAM, 200MB HDD, gra THE SIMS

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 5

+ Jedziesz na wakacje i się borelisz! Naprawdę dużo środków wypoczynkowych do odwdzięczenia.

- Zapełnić jak w życiu - kasa wydaje się sama i w trybie bardzo ekspresowym!

WAKACJE to kolejny doskonały dodatek do THE SIMS. Jeśli nie udzieli ci się jeszcze wakacyjny klimat, tutaj znajdziesz go wiele!

Golden Sun

Alleluja! Gameboy doczekał się wreszcie gry RPG z prawdziwego zdarzenia! Każdy fan GBA powinien ją mieć w swej kolekcji



weki. Właśnie w tym, jakże ciężkim dla mieszkańców Vale, dniu rozpoczyna się twoja przygoda.

Głównym bohaterem GOLDEN SUN jest Isaac, młody chłopiec mieszkający w Vale. Masz możliwość nazwania głównej postaci tak jak chcesz, dla wygody

będę jednak pisał Isaac (domyślne imię). Przygodę rozpoczynamy sam, lecz bardzo szybko przyłączy się do ciebie Gareth, twój przyjaciel z dziecięcych lat. Trochę później (już poza Vale) do drużyny dołączy Ivan oraz Mia.

Każda z postaci ma własną specjalizację. Isaac włada elementarnymi mocami ziemi, Gareth ognia, Ivan powietrza, a Mia wody. Najbardziej ofensywne są czary żywiołu ognia i ziemi. Podstawowe parametry każdej postaci to ilość punktów życia – HP – i punktów many (czy też raczej „psynergii”, jak w GS nazywana jest

magia) PP. Jak jednak przystało na prawdziwego erpęga, postacie są też charakteryzowane wieloma innymi cechami, takimi jak siła ataku, siła obrony, zręczność, odporność na różne typy magii i wiele, wiele innych.

Ale GOLDEN SUN to nie tylko cyferki, to również sklepy pełne sprzętu dla drużyny, setki postaci, z którymi można porozmawiać, dziesiątki miejsc, które można zwiedzić, mnóstwo czarów (nie tylko bojowych). No i oczywiście olbrzymia ilość potworów, z którymi należy się rozprawić.

Walka rozwiązana została bardzo ciekawie – najpierw wydajesz rozkazy swoim postaciom, następnie zaś są one wykonywane w odpowiedniej kolejności, wynikającej z szybkości danej postaci. Może się oczywiście zdarzyć, że to wróg wykona pierwsze uderzenie, zanim zdążysz wprowadzić w życie swój plan. Waznym elementem każdej walki (oprócz zaklęć psy-

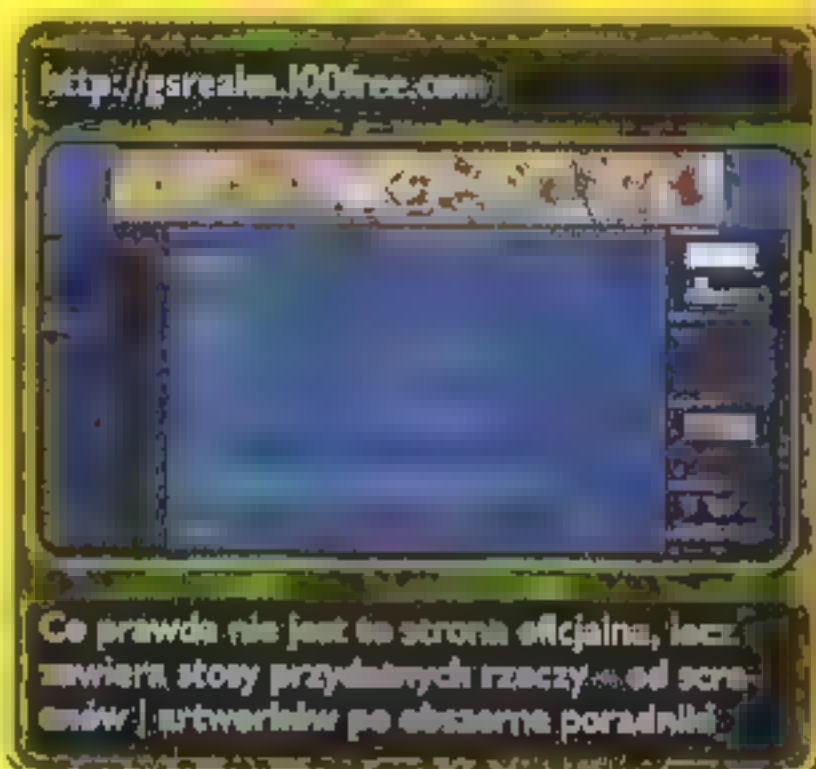
nergii i sprzętu drużyny) są dziny (dżiny), pełniące rolę swego rodzaju chowańców towarzyszących postaciom.

No tak ledwie zacząłem pisać, a tu już koniec miejsca. Zapamiętajcie jedno: GOLDEN SUN to rewelacyjny kieszonkowy erpeg, z prześliczną grafiką i wieloma bardzo oryginalnymi rozwiązaniami.



Przez wieki mędrcy z miasteczka Vale strzegli Sol Sanctum. Świątynia ta, położona u stóp Góry Aleph, kryła bowiem tajniki Alchemii, sztuki tajemnej, dającej użytkownikowi władzę nad mocami natury. Gdyby ktokolwiek niepowołany zdobył tę wiedzę, użył jej w złych celach, całemu światu groziłoby wielkie niebezpieczeństwo...

Wydawałoby się, że skoro przez tyle stuleci nic złego się nie stało, kontynentowi Angara nic nie grozi. A jednak wreszcie doszło do tragedii. Pewnego dnia góra Aleph zagrziała i plunęła ogniem. Na Vale spadł grad głazów, zabijając wielu mieszkańców. Mogło to oznaczać tylko jedno: ktoś dostał się do Sol Sanctum i zachwiał równowagę tak pieczołowicie utrzymywaną przez



Ce prawda nie jest to strona oficjalna, lecz zawiera stopy przydatnych rzeczy... od screenów i artworków po obszerny poradnik!

Golden Sun

6

RPG / Nintendo / Lander

Cena: 199 zł PC GBC GBA

Multi: ✓ PSX PS2 DG

Wymagania sprzętowe: Gameboy Advance, zalecany Battery Pack

Grafika 6 Dźwięk 4 Frajda 6

+ Stopień szkieletowania gry „dorosłego” RPG. Śliczna grafika, grywalność, oryginalna fabuła.

- Gra jest mocno mangowa, niektórym może to przeszkadzać. Mnóstwo questów pobocznych.

W chwili, gdy piszę te słowa, GOLDEN SUN jest najbardziej złożoną grą na GBA. Zapewni ci zabawę na wiele wieczorów.



MONSTERS, INC.

TEST - GBA 5002

Film z wytwórni Pixar, zdążył już podbić serca wszystkich fanów dobrej komputerowej animacji i przezabawnego humoru. Grupa przyjaciół – wielki potwór James P. Sullivan „Sulley”, jego pomocnik Michael Wazowski „Mike” i dziewczynka o przesympatycznym imieniu Boo – przeniosła się z kinowego ekranu wprost na domową platformę do grania.

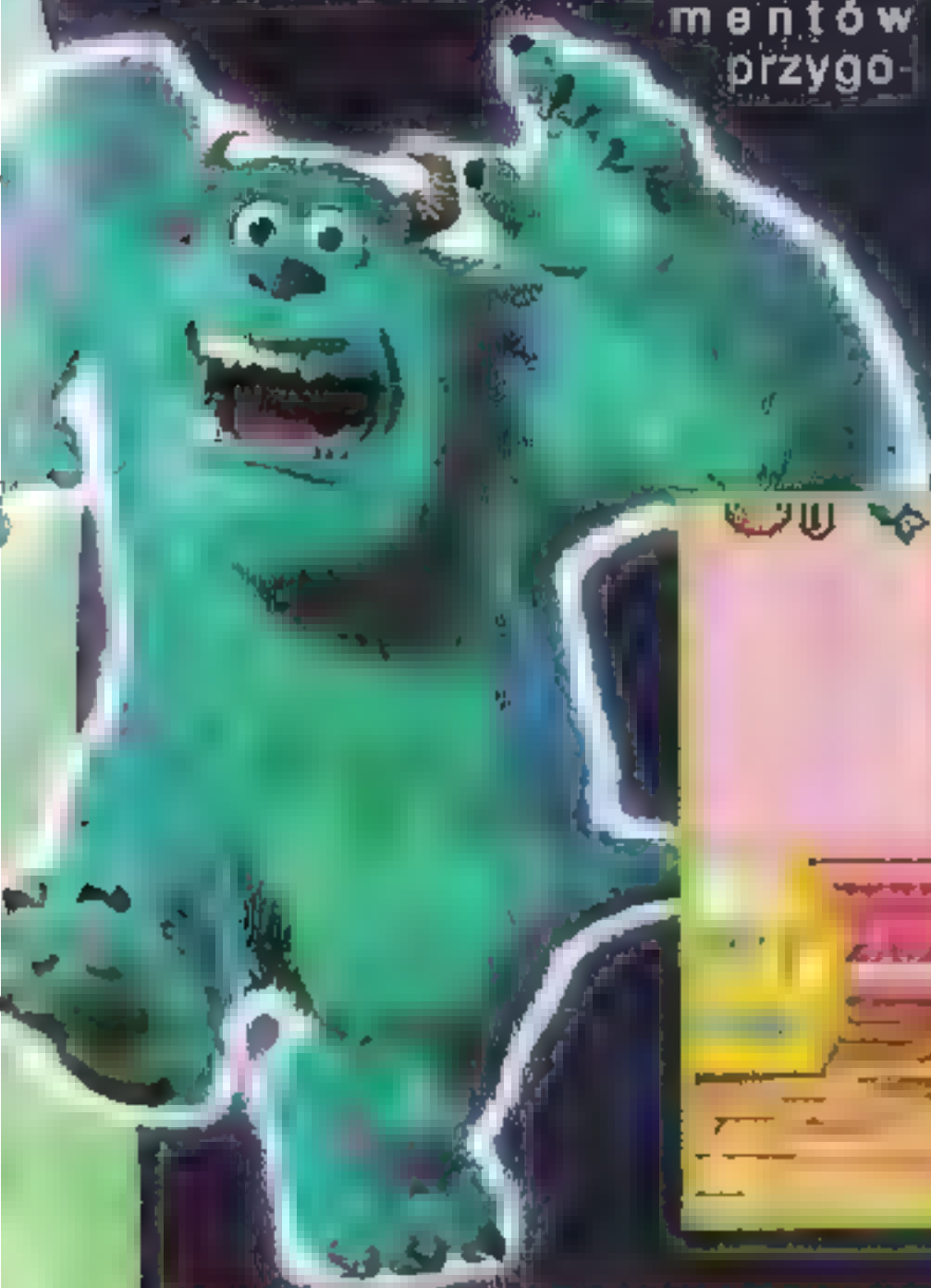
MONSTERS, INC. to typowa platformówka z lekką domieszką elementów przygo-

dowych. Drzwi do pokoju Boo zostały zniszczone, a dziewczynka tym samym odcięta od swojego świata. Rozdrobnione elementy drzwi zostały rozrzucone po całej fabryce, a twoim zadaniem jest odnalezienie i dopasowanie ich w taki sposób, aby Boo mogła wrócić do rodziców! Przygoda nie jest łatwa. W poszukiwaniach przeszkadzać ci będą służby w żółtych kombinezonach, dezynfekujący każdego potwora, który zetknie się z człowiekiem, i deptający ci po piętach czarny charakter filmu, potwór Randall we własnej osobie.

Gra nie ogranicza się jednak do samych poszukiwań. Po ukończeniu poziomu wszystkie zdobyte elementy musisz jeszcze odpowiednio wpasować w drzwi! Na szczęście nie sprawia to większego proble-

mu, a jest tylko smakowitą przystawką, po której ruszasz do dalszej zabawy.

Grafika, podobnie jak i ta w filmie, robi wielkie wrażenie. Jest kolorowa i bardzo przejrzysta. Frajda z gry jest przeogromna, zwłaszcza gdy w tle przygrywają wesole motywy znane z dużego ekranu, a pomiędzy misjami widzisz sceny przeniesione wprost z filmu w fenomenalnej, jak na przenośną konsolkę, rozdzielczości. Doskonała pozycja dla wszystkich, którzy nudzą się na lekcji czy też przerwach w szkole. Pieniądże na pewno nie będą wyzucone w błoto.



Ktoś porozrzucił strzępy drzwi, a ja muszę je teraz znaleźć. Taka doła potwora!



Co się stanie, jak zniknie kwatera? Chyba sobie daruję, bo i tak nie jestem za chudy. Zostawię dla Mike'a

Monsters, Inc.

4

Platformówka / THQ / LEM

Cena: 109 zł PC GBC GBA

Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe: GameBoy Advance, zalecany Battery Pack

Grafika 5 Dźwięk 4 Frajda 4

+ Doskonała grafika, wesela muzyka i spora dawka humoru ze swanego filmu

- Dla bardziej wymagających graczy mało rozbudowana rozgrywka może być przestęda

MONSTERS, INC. to bardzo porządna platformówka. Dzięki elementom przygodówki nie powodzi się za szybko!

ECKS VS SEVER

Gry na GBA zdecydowanie wyszły już z fazy prostych platformówek. ECKS VS SEVER to rasowy FPP, chwilami nieco przypominający starą pecetową strzelaninę RISE OF THE TRIAD.

Interesującą opcją jest możliwość wyboru głównego bohatera, a co za tym idzie, strony konfliktu, po której się opowiesz. Ecks jest agentem FBI, któremu jakiś czas temu zabito rodzinę. Tragedia ta wpłynęła na karierę zawodową Ecksa – stał się zbyt nerwowy, często nieobliczalny. Centrala nie ufa mu tak jak kiedyś. Sever z kolei niegdyś była agentką NSA, teraz zaś jest zbuntowaną agentką, gdyż okazało się, że podczas jednej z misji rząd wystawił ją na odstrzał.

Jeżeli zdecydujesz się na postać Ecksa, będziesz teoretycznie po stronie „tych dobrych”, choć z drugiej strony sprawiedliwość mogłaby przemawiać za Sever (jeśli jej wersja zdarzeń jest prawdziwa, rzecz jasna). Niezależnie od tego, którą postać wybierzesz,

sama rozgrywka przebiega prawie identycznie. Cóż, FPP to FPP.

W ECKS VS SEVER niestety nie ma automaty, co bardzo utrudnia poruszanie się po mapach i trochę psuje zabawę. Drugim dość poważnym błędem jest brak możliwości przełączania broni „w górę i w dół” – jest tylko „cycling” w jed-

ną stronę, co jest nieco uciążliwe, gdy masz kilka gwer.

ECKS VS SEVER nie jest złą grą, jednak zabrakło w niej kilku elementów, brakuje też tego „czegoś”, co czyni ze zwykłej gry prawdziwy hit. Jeżeli jednak jesteś fanem FPP i masz Gameboya, będziesz zadowolony.



Etapy uliczne w ECKS VS SEVER przypominają miejscami klimat RISE OF THE TRIAD

W EVS występują znane i lubiane typy broni, np. M16 oraz Pancor Jackhammer

Ecks vs Sever

3+

FPP / Nintendo / Mantle

Cena: 199 zł PC GBC GBA

Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe: GameBoy Advance, zalecany Battery Pack

Grafika 4 Dźwięk 3+ Frajda 3+

+ Dobre tło, ciekawe rodzaje uzbrojenia, możliwość wyboru bohatera

- Brak automaty, mało ciekawe i dość monotonna mapa, brak przewijania broni w przód i w tył

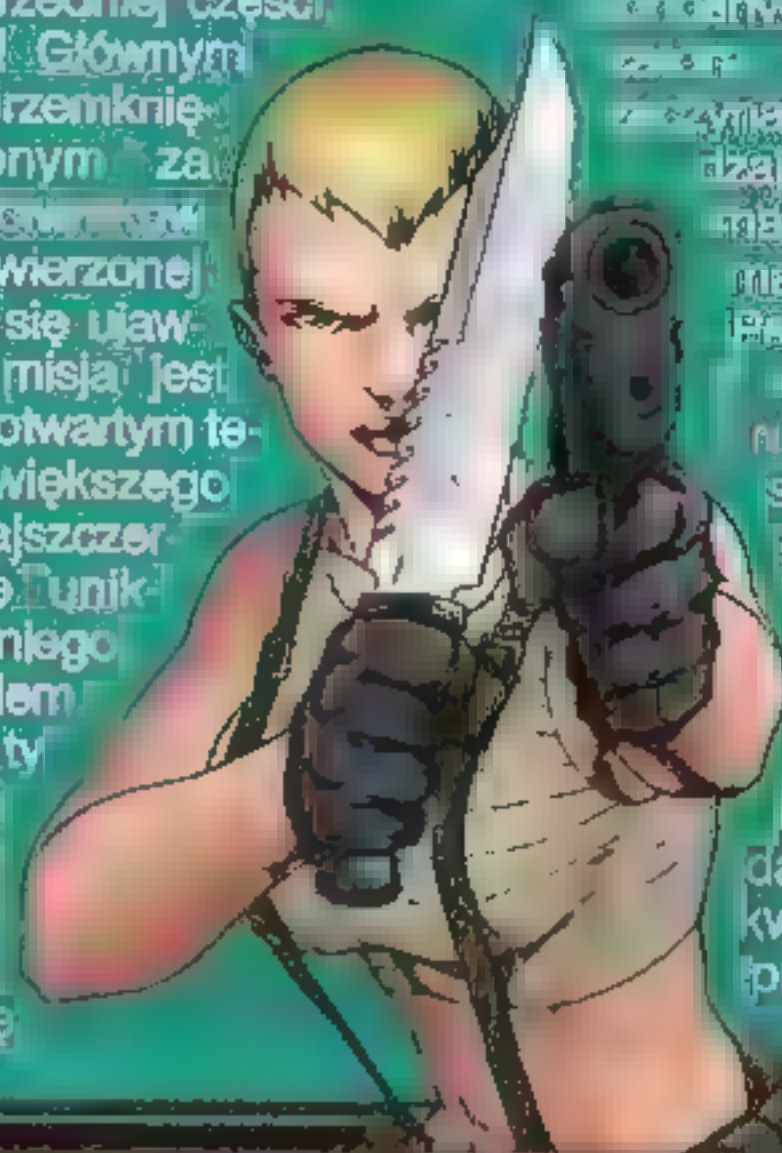
Biorąc pod uwagę platformę, ECKS VS SEVER może zainteresować, jednak zdecydowanie przegrywa w starciu z DOOM na GBA

Czyżby Solid Snake powrócić? Na własne oczy widziałeś katastrofę tankowca. A może jednak udało mu się przeżyć tamten wybuch?

To fakt. Solid Snake
nie jest postacią, w którą
się wcielisz, ale na

bardzo dobrze
zadaniem jest po-
cie niezauważo-
nie wykonać pow-
misji. Nie należy
niać, ponieważ
tajna, a walka na o-
renie nie ma w
sensu. Mimo na-
szych chęci inje-
nies bezpośredni
kontaktu z wrogiem.
Gdy zegar tyka
nie masz czasu
na skradanie się
tylko bezszelest-
ną eliminacją uto-
rujesz sobie drogę

nie baw się znowi długo ze strażnikami. Szybko ciągnij za spust i chowaj się! Jazda dalej! To jednak nie wszystko. MGS2 to gra przepelniona niespodziankami. Do twojej dyspozycji oddano też cały zastęp rekwidytów przydatnych przy rozpraszaniu lub też skutecznym omiata-



niu wroga. Niech za przykład posłuży wielkie kartonowe pudło, pod które możesz się schować i poruszać się w nim. Takie możliwości są dostępne.

Po pojawieniu się w sprzedaży Xboxa rozgorzały dyskusje, które dostępne na rynku konsole „chrupią” podczas wyświetlania grafiki. Tytuły na PS2 stają się coraz piękniejsze, a przecież konsole, w przeciwieństwie do PC, nie można rozbudować! Teoretycznie płynność grafiki powinna wtedy stopniowo spadać, ale tak się nie dzieje! Gracze na całym świecie obawiali się, jak to będzie w przypadku drugiej części doskonałego METAL GEAR SOLID. Gra miała być testem możliwości PS2 i wszyscy oczekali na efekt końcowy! Mam prawdziwą przyjemność zakomunikować, że SONS OF LIBERTY, który to wyposażony został w najładniejszą grafikę, jaką dano mi podziwiać w tego typu grze i najwspanialsze efekty graficzne nie zawiesza się ani na moment! Szybkie, najazdy kamery biegnący w deszczu żołnierze, efekt rozpryskującej się wody czy też świetnie wyreżyserowane przerywniki filmowe ani na chwilę nie powodują czkawki na ekranie. Po całym dniu nieprzerwanego grania w MGS2 jesteś dumny ze swojej konsoli!

Niechym byliby jednak sama grafika bez budzącej napięcie muzyki i efektów dźwiękowych. Podobnie jak podczas gry w poprzednią część, nie raz opadnie ci szczęka, a ty sam zastaniesz w bezruchu pod wrażeniem efektów dźwiękowych. Właśnie dzięki imajacym twoje nerwy do panującej sytuacji. Dlaczego po dostarczeniu

cię przez wroga, omal nie dostajesz zawału serca? Dlaczego podczas ucieczki popełniasz głupie błędy? Dlaczego czas przeznaczony na wykonanie zadania płynie tak nienaturalnie szybko? Właśnie dzięki odpowiednio dobranej muzyce, która działa na twój układ nerwowy, lepiej niż modulowany impuls elektryczny! Nie raz, sztywniejąc w fotelu, słyszysz sobie: „Bany-daw”

W tym momencie zabawy, a zrozumiesz o czym mówię. Komunikaty radiowe, dźwięk otaczających drzwi, kroki strażników i ich rozmowy – to jedno z wielu elementów, które w MGS2 potrafią zbudować jedyną w swoim rodzaju atmosferę. Fani serii nie trzeba szczególnie rekomendować SONS OF LIBERTY, bo i tak wszyscy ślinią się już na sam dźwięk słów METAL GEAR SOLID. Jeśli mimo wszystko nigdy w życiu nie słyszałeś o jednej z najpopularniejszych gier konsolowych, to nie trać czasu i leć szybko do sklepu. Nie przejmuj się też ceną, bo gra, jak absolutnie żadna inna, warta jest każdego pieniądza. Gwarantuję bardzo przyjemną i fascynującą fabułę i fenomenalnym klimatem, powodującym, że nie raz zjeżdżają ci się włosy na plecach. Uwielbiam to uczucie. A ty?



Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty

TPP 7 Konami / Lanser.net

Cena: 259 zł • PC • GBC • GBA

Multi: ☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania:
PS2 Memory Card, Dual Shock 2

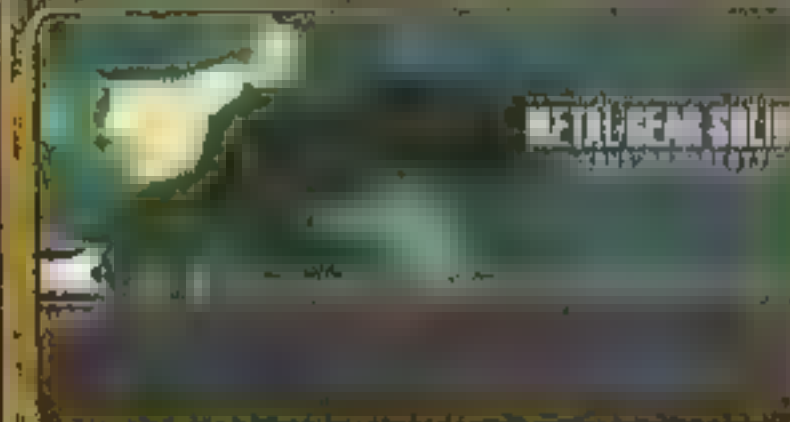
Grafika **6** Dźwięk **6** Frajda **6**

+ Wszystko dzieje się na ostatni guzik. Grafika, muzyka, klimat i grywalność.

- W ogóle nie ma o czym mówić. Nawet cena, jak na taką grę, jest przystępna!

Wyjątkowo rzadko dane, nie jest wystawic, tak wysokie noty. Gra jest po prostu idealna i nie można się do niczego przyczepić!

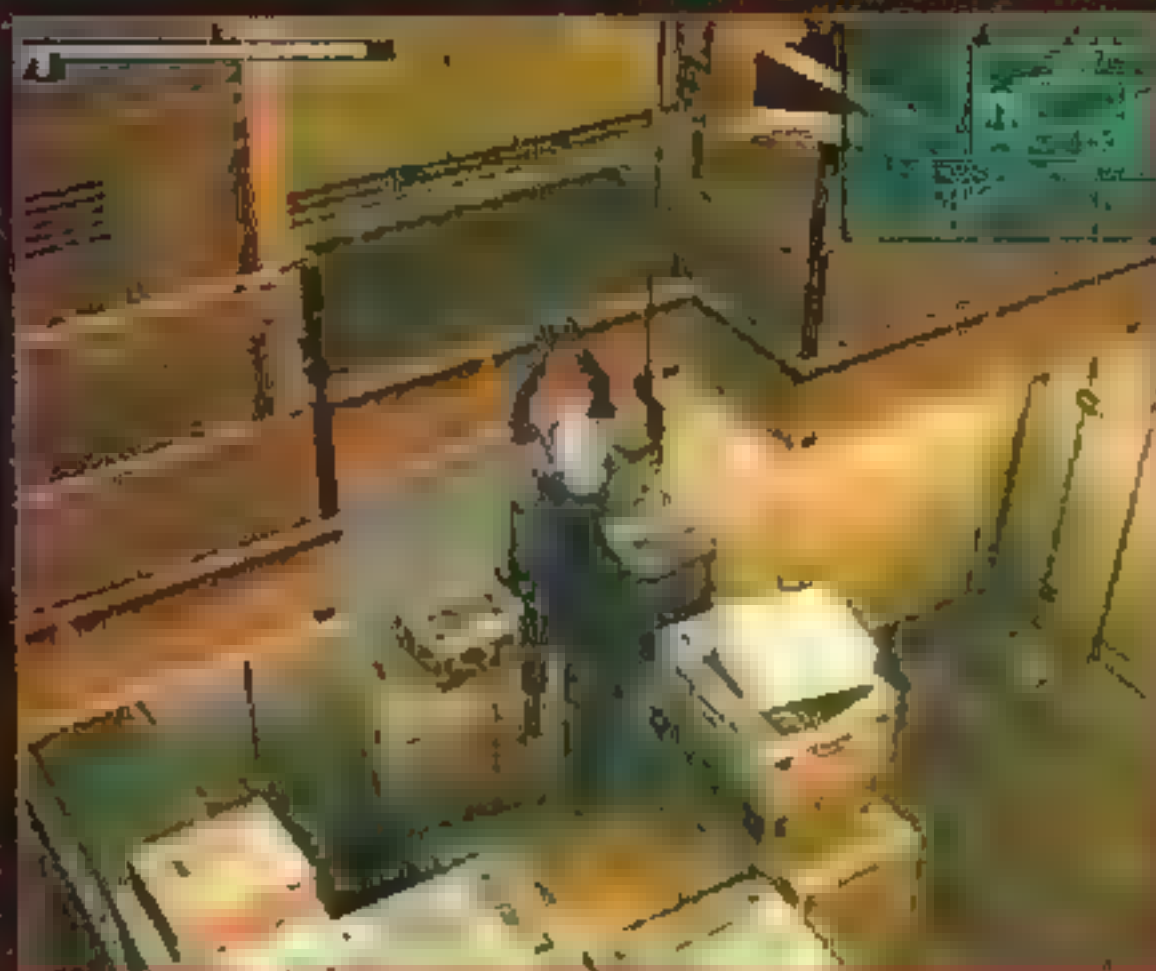
<http://www.konami.com/main/games/mgs2>



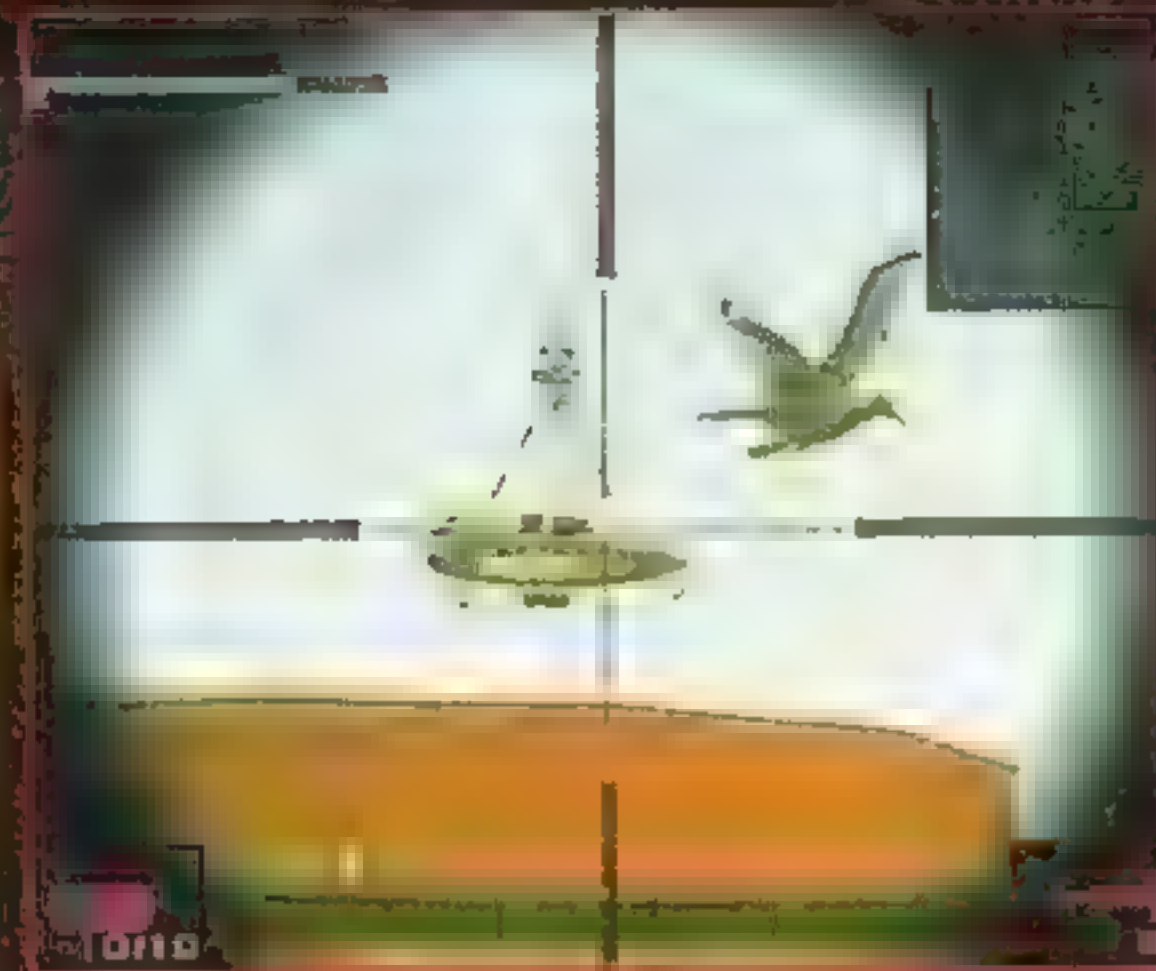
Bardzo ładnie opracowana strona, Europejski site jeszcze nie istnieje, ale to, co można tutaj obejrzeć, wystarcza w zupełności!



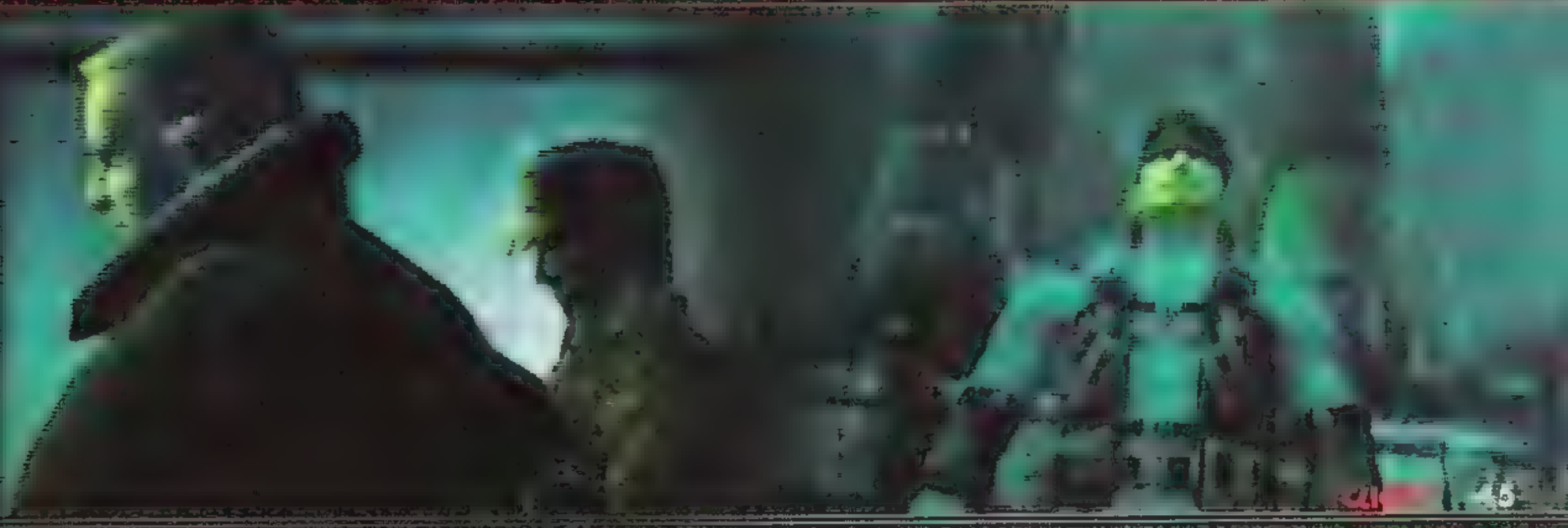
W tym czasie Snake znajduje się w umiarkowanej sytuacji. Nie ma jeszcze żadnych problemów z energią.



Odnalezienie i rozbrojenie bomb to jedno z pierwszych zadań, które Snake musi wykonać.



W tym czasie Snake znajduje się w umiarkowanej sytuacji. Nie ma jeszcze żadnych problemów z energią.



WIZARDRY 8 - WERSJA POLSKA

Z przykrością muszę stwierdzić, że w historii polskiego rynku nie ukazała się jeszcze gra tak beznadziejnie zlokalizowana jak WIZARDRY 8. Nie chodzi tu o fakt, że tłumaczenie jest dość mierniej jakości, a nazewnictwo woła czasem o pomstę do nieba. Gorzej, że w grze znajdziesz koszmarnie błędy techniczne. Po pierwsze od razu można zauważyć, że polskie słowa nie mieszczą się w wyznaczonym przez angielską wersję miejscu. W praktyce oznacza to, że w dzienniku, czy księgach widzisz niedokończone zdania, pouywane słowa, otrzymujesz tylko częściowe komunikaty itp. Pojawiają się zdania zapisane w jakimś koszmarnym slangu polsko-angielskim. Jednak to jeszcze małe plwko w porównaniu z faktem, że wersja PL gry po prostu nie da się ukończyć! Z częścią ważnych osób nie można porozmawiać, nie działają tzw. „słowa kluczowe”, nie otrzymuje się niektórych przedmiotów, nie uaktywnia się część opcji. Te same angielskie zwroty są tłumaczone na różne sposoby (podobno zdarzają się słowa przetłumaczone czterokrotnie i za każdym razem inaczej!). Co gorsza, nie można wypełnić niektórych misji. Na przykład w polskiej wersji gracz nie jest w stanie prawidłowo odpowiedzieć na pytania Al-Sedexusa (a więc nie zostanie Templariuszem) czy nie zyska dostępu do komputera Umpanich. Gorzej, iż

Ta mapa opisana jest jako "PODWODNE JASKINIE".
Naniesiono na nią jedynie niewielki obszar.
Notatka na mówi "Zespół badawczy zaginął."
"Exploration party lost".

Drobne błędy językowe i literówki to jeszcze nic. Gorzej, że polska wersja nie pozwala na ukończenie gry

Tekst za długi (NPC: Milano Ca)

Jak widać, od niektórych osób dowiesz się tylko, że tekst jest za długi. I tak dobrze, że polskie dialogi nie zawsze zawieszają komputer

drużyna nie otrzyma również Destinac Dominus od Martena, a więc gracz nie będzie w stanie ukończyć zabawy, gdyż jest to artefakt niezbędny, aby doprowadzić przygodę do końca. Jednak jeżeli zabijesz Martena bez prób porozmawiania z nim, to Destinac Dominus wpadnie w two ręce, gdyż znajdziesz je w skarbie pozostawionym przy zwłokach. Zdarza się, że postacie „zapętłają” się w swych wypowiedziach i nie można już nic zrobić, jak tylko zakończyć grę, resetując komputer (tak np. jest

w Bazie Umpanich w czasie rozmowy z bardem Saxxem). Czasami też postacie niby odpowiadają na pytania grupy, ale tak naprawdę w ramce ukazują się słowa „empty”, „missing quote” lub „tekst za długi”. Niektóre miejsca w grze są źle oznaczone. Na przykład w Trynton napisy na tabliczkach informacyjnych zostały niewłaściwie zapisane, przez co gracz może skierować się w złym kierunku. Z uwagi na różnice w nazwach, zaklęcia z księgi czarów są źle wstawione i w związku z tym zaklęcie, którego używasz, może się okazać innym niż to, które opisano. Miałem to szczęście, że grę skończyłem w wersji angielskiej i wersję polską tylko testowałem. Ale serdecznie współczuję wszystkim, którzy dali się nabrać i za ciężko zarobione pieniądze kupili ten bubel. Wydanie takiego kosmicznego baracha (inaczej tej pseudolokalizacji nazwać nie można) jest zwykłym skandalem. Średnio interesuje mnie fakt, że firma CD Projekt zapowiada wypuszczenie polskiej fatki naprawiającej

błędy gry. Otoż, drodzy panowie, zanim wydało się tak nieprawdopodobnie rozbudowany orpeg, należało go sumiennie przetestować. Niestety, od zwykłej ludzkiej handlowej uczciwości silniejszy okazał się pęd do zarobienia kapuchy kosztem graczy. Szkoda, że ta znakomita gra została zaprezentowana polskim graczom w sposób uniemożliwiający zabawę i zniechęcający. Dlatego wszystkim, którzy zaopatrzyli się u piratów w angielską wersję gry, uroczyście rozgrzeszam! Mieliście rację, króliczki! Zaoszczędziliście sobie nerwów i mieliście kawał dobrej zabawy, w odróżnieniu od tych, którzy kupili oryginał i za swoją uczciwość zostali ciężko pokarani. No i wiadomość z ostatniej chwili: CD Projekt wydał fatkę do WIZARDRY 8. Tyle, że jak ją zainstalujesz, to nie będą działać twoje poprzednie save'y, czyli kilkadziesiąt godzin zabawy po ooszło z dymem. Po prostu brak słów...

onggo identyfikuje przeciwnika! Latające węże to Latające węże!

Tekst za długi (NPC: Anselm, QUOTE -1)

Szybki zapis wykonany!
Zwycięstwo!

Zabici przeciwnicy: 21

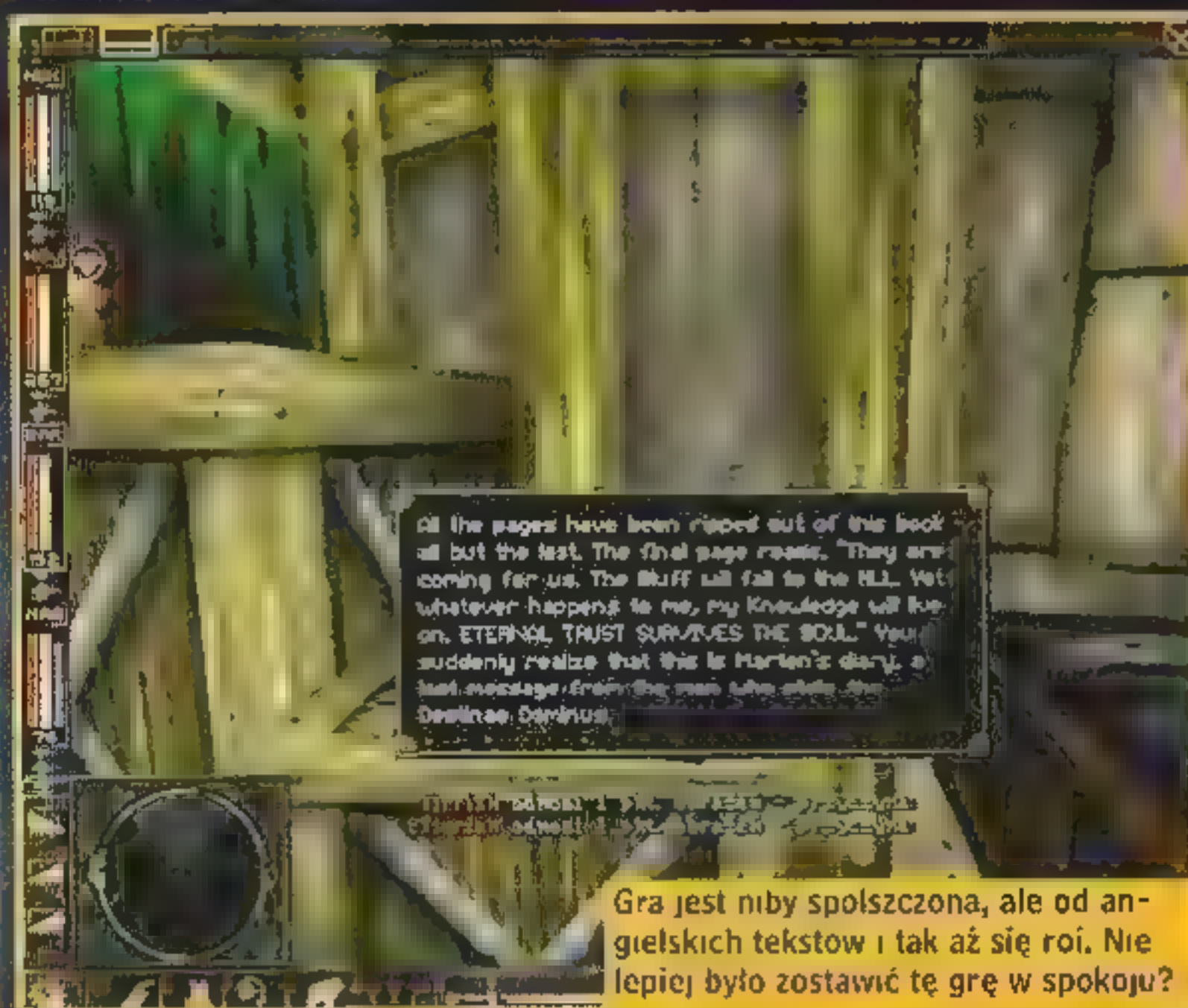
Drużyna otrzymuje 38 szt. złota.

onggo nie jest już nieprzytomny!

Alafi zyskują po 9192

Tekst za długi (NPC

Lokalizacja WIZARDRY 8 to przykład niekompetencji i niechlujstwa w skali dawno nie oglądanej na polskim rynku



Gra jest niby spolszczona, ale od angielskich tekstów i tak aż się roci. Nie lepiej było zostawić tę grę w spokoju?

Dyski twarde

Pewnie nie pamiętasz czasów, kiedy domowe pecety wyposażone były tylko w dwie stacje dyskietek. Po co? Otóż jeden czytnik służył do włożenia dyskietki z systemem operacyjnym, do drugiego zaś wsuwało się dyskietkę z programem, na przykład z niesamowitą grą PRINCE OF PERSIA. Takie to były czasy. Teraz, na szczęście, twarde dyski nie są już taką osobliwością i montuje się je we wszystkich komputerach. Jednak nadal nie jest obojętne, jaki dysk włożysz do obudowy. Mimo że wszystkie wyglądają podobnie, to różnice między nimi są nieraz bardzo znaczne. W tym artykule postaramy się przybliżyć ci większość zagadnień związanych z tymi niezbędnymi urządzeniami. Nauczymy cię rozszyfrowywać wszystkie oznaczenia umieszczane przez producentów na dyskach oraz wskażemy ci kilka produktów, na które warto zwrócić szczególną uwagę. No to zaczynamy.

Co w dyskach piszczy?

Dysk twardy wygląda bardzo niepozornie. Mała, szczelnie zamknięta skrzyneczka z jakimiś dziwnymi częściami na spodzie. Jednak niech ta prostota cię nie zmyli. Tak naprawdę w środku twardego dysku podczas zapisywania i kasowania danych odbywają się bardzo skomplikowane procesy, których nawet Clickers tak do końca nie rozumie. W każdym razie powinieneś wiedzieć, że dyski mają dwudzielną budowę. Najważniejszą część stanowi prostokątna, hermetycznie zamknięta skrzyneczka, w której znajdują się wirujące okrągłe talerze (może ich być od jednego do kilku).

Na tych talerzach przechowywane są twoje dane. Te dziwne części na spodzie to tak zwana „elektronika” twardego dysku. Rozdzielenie tych elementów może być bardzo przydatne w niektórych podbramkowych sytuacjach. Na przykład, jeśli któregoś dnia dysk odmówi posłuszeństwa, to być może uda się odratować zgromadzone na nim dane poprzez wymianę elektroniki. Poza talerzami i elektroniką, bardzo ważna w dysku jest również głowica, która odpowiada za zapisywanie i odczytywanie danych.

To, co najważniejsze

Producenci dysków oznaczają je w taki sposób, żeby klient przypadkiem nie mógł się zorientować, co i jak. Na pierwszym miejscu podają tylko wielkimi cyframi pojemność, która w dzisiejszych czasach wcale nie odgrywa najważniejszej roli. Pamiętaj, że podczas kupowania nowego dysku powinieneś zwrócić uwagę również na następujące parametry:

- szybkość obrotowa – parametrem tym opisuje się, ile obrotów w ciągu minuty wykonują talerze umieszczone w dysku (RPM – Rotations Per Minute). Parametr ten ma ogromny wpływ na szybkość i komfort pracy dysku. Talerze najczęściej spotykanych obecnie dysków wirują z prędkością 5400 RPM. Jednak niewiele droższe, a dużo wydajniejsze, są dyski pracujące z prędkością 7200 RPM. To jednak nie jest szczyt możliwości. Najszybsze dyski, które wykorzystuje się w serwerach i innych dużych komputerach, osiągają nawet 15000 RPM. Prędkość obrotowa ma jednak wpływ na hałas emitowany przez dysk. A trzeba przyznać, że niektóre twarde dyski potrafią całkiem solidnie szumieć.

Dawno, dawno temu tylko nieliczne komputery miały dysk twardy, a szczęśliwcy mogli poszczycić się... 40 MB miejsca na twardej! Na szczęście to już historia

Barracuda IV Seagate

Dyski Seagate'a z serii Barracuda IV to bardzo dobre urządzenia, które charakteryzują się doskonałymi osiągnięciami przy niewygórowanej cenie. Jednak największą zaletą tych produktów stanowi to, że prawie ich nie słychać. Są to jedne z najcichszych dysków twardych, jakie istnieją na rynku. Swoją bezgłośnie pracą zawdzięczają specjalnym olejowym łożyskom. Dysk ten przeznaczony jest dla osób trochę bardziej wymagających, które nie zadowolą się najtańszym urządzeniem. Średni czas dostępu na poziomie około 9 ms wystarczy do szybkiego odnajdywania potrzebnych informacji, a prędkość 7200 zapewni bardzo komfortową pracę. Na uwagę zasługuje również zastosowanie do bufora szybkiej pamięci DDR, która dodatkowo usprawni pracę całego dysku.

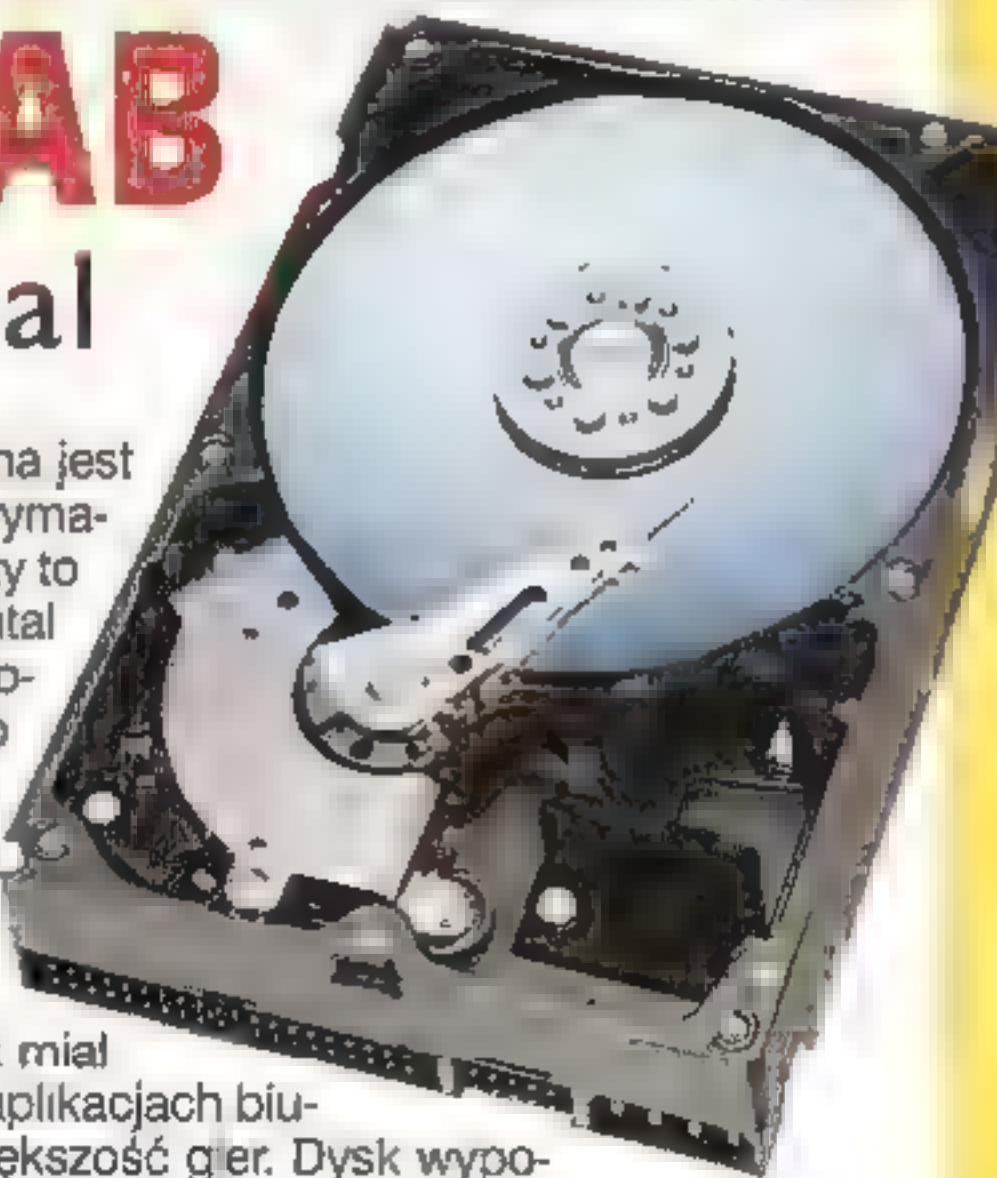
ST340016A Barracuda ATA IV:
40 GB, 8,9 ms, 7200 obr/min, Ultra ATA 100, bufor 2 MB)

Seagate
40 GB

Maxtor Diamond Max 40:
40 GB, 9,6-12 ms, 5400 obr/min, Ultra ATA 100, bufor 2 MB)

Firma Western Digital od lat znana jest z produkcji urządzeń dla mniej wymagających użytkowników. Nie znaczy to wcale, że w ofercie Western Digital nie można znaleźć również profesjonalnych rozwiązań. Dysk 400AB to propozycja dla oszczędnych. Twardziel ten nie jest superwydajny, nie jest również demonem szybkości. Jednak z powodzeniem sprawdzi się w większości codziennych zadań. Nie będziesz miał z nim kłopotów podczas pracy w aplikacjach biurowych oraz podczas grania w większość gier. Dysk wyposażono we wszystko, czego potrzebuje nowoczesne urządzenie tego typu, a 40 GB pojemności wystarczy na długi czas. Na szczególną uwagę zasługuje niezbyt wygórowana cena.

Western Digital Caviar 5400 (400AB):
40 GB, 9 ms, 5400 obr/min, Ultra ATA 100, bufor 2 MB)



na ce zawrócić uwagi podczas wyboru dobrego dysku, pora na zakupy. Jak wybrać najlepszy? Nie ma jednej odpowiedzi. Wszystko zależy od potrzeb i budżetu. Znajdź swój ideał.

Wszystkie modele są wyposażone w 20-30GB pamięci RAM i 5400RPM oraz 1TB dysku twardego. W zależności od konfiguracji, modele Samsung, Seagate, Western Digital różnią się na wlotek około 350-400 zł.

6 prędkości 7200 RPM oraz 2-4 MB cache. Taki napęd będzie dobrze sprawował

◆ Jeśli cena nie stanowi dla Ciebie przeszkody, to możesz sięgnąć po taki pro-

przykład: odtwarzaczach mp3, konso-

- pamięć cache (bufor danych)
- czyli taka podręczna pamięć która odpowiedzialna jest za przechowywanie tymczasowych danych. Im więcej cache'u, tym lepiej (podobnie jak w życiu zresztą, od nadmiaru cashu głowa nie boli). Wielkość cache'u w dzisiejszych dyskach oscyluje wokół wielkości od 1 do 9 MB, a nawet więcej. Cache dysku zbudowany jest z szybkiej pamięci RAM, która przechowuje odczytane z dysku dane. Dzięki wbudowanemu buforowi, dane szybciej przechodzą z dysku do komputera

- **szybkość przesyłania danych** (transfer wewnętrzny i zewnętrzny, Internal Transfer Rate, External Transfer Rate) ten parametr jest bardzo ważny. Producenci zazwyczaj podają wielkość transferu zewnętrznego, który określany jest przepustowością szyny. W praktyce jednak niewiele dysków potrafi osiągnąć prędkość deklarowaną przez producenta. Transfer wewnętrzny określa, z jaką prędkością dane przesyłane są z jednego miejsca na dysku do innego.

– **czas dostępu (Access time)** – czyli to, jak szybko twój dysk potrafi odnaleźć jakieś umieszczone na nim dane oraz jak szybko potrafi zapisywać nowe. Czas dostępu w nowych dyskach waha się w przedziale od 15 do nawet 3 milisekund (ms). Producenci podają zazwyczaj średni czas dostępu (Average Access Time). Im tych milisekund jest mniej, tym lepiej. Prawdziwą wielkość tego parametru łatwo ustalić za pomocą specjal-

nego programu do testowania wydajności dysków

Najlepszym programem tego typu jest bez wątpienia HD Tach, który oprócz czasu dostępu potrafi również zmierzyć szybkość transferu i jeszcze kilka innych parametrów

Program można pobrać ze strony <http://www.tcdlabs.com> (plik około 1 MB)

Instalacja jest niezwykle prosta: sprowadza się właściwie do uruchomienia instalatora, odczekania kilku sekund. Interfejs programu jest prosty i nawet bardzo początkujący użytkownik da sobie z nim

radę. Wystarczy nacisnąć przycisk „Run Test” i podziwiać, jak radzi sobie twój twardej. Wyniki prezentowane są w postaci krzywej, która obrazuje, jak zachowywał się twój dysk podczas całego testu. Wyniki podawane przez program są bardzo dokładne i wiarygodne. Przed zakupem dysku warto poszukać w Internecie wyników, jakie poszczególne dyski uzyskują w HDtachu, lub najlepiej, w miarę możliwości, samemu przeprowadzić testy.

Interfejs dysku to technologia, za pomocą której dysk połączony jest z płytą główną i co za tym idzie, komunikuje się z innymi urządzeniami komputerowymi. Interfejsów dyskowych jest sporo. My zajmujemy się tylko tym najczęściej spotykanym w domowych pecetach, czyli interfejsem ATA (ang. Advanced Technology Attachment). Największy problem z tym interfejsem jest taki, że ma on całkiem sporo zamiennych nazw i wersji. Jest to trochę skomplikowane, ale przy odrobinie wysiłku można się połapać. Otóż, tak naprawdę ATA nazywała się kiedyś IDE (Integrated Drive Electronics) i dopiero



w 1990 roku specjalna komisja zatwierdziła oficjalną nazwę ATA. Ze względu na rozstrzygnięcia komisji, ta nazwa uważana jest za lepszą. Jak łatwo się domyślić, wraz z pojawieniem się nowej nazwy stara wcale nie znikła. Jedni oznaczali sobie interfejs jako ATA, a inni IDE. Sprawa jeszcze bardziej się skomplikowała, kiedy standard zaczął się rozwijać i wraz z nim zmieniały się również nazwy. I tak, ATA zmieniła się w Ultra ATA, natomiast IDE w EIDE (rozszerzona wersja IDE). Jakby tego było mało Ultra ATA zyskała sobie jeszcze nieformalną nazwę UDMA, a najnowsza wersja nazywana



Tajemnicze oznaczenia

W świecie komputerów te same rzeczy potrafią często różnie się nazywać. Także producenci dysków stosują różnorodne oznaczenia. Oto część z nich:

STANDARD	INNA NAZWA	TRANSFER	RODZAJ TAŚMY
ATA	ATA-1, ATA-2, ATA-3	do 16,6 MB/s	40, żyłowa
ATA 33	ATA-4	do 33 MB/s	40, żyłowa
ATA 66	ATA-5, Ultra ATA 66, UDMA 66	do 66 MB/s	80, żyłowa
ATA 100	ATA-5, Ultra ATA 100, UDMA 100	do 100 MB/s	80, żyłowa
ATA 133	ATA-6, Big Drive	do 133 MB/s	80, żyłowa

jest szumnie Big Drive. Nazw sporo, ale odnoszą się one cały czas do tej samej technologii. Nikt by się tym nie przejmował, gdyby nie fakt, że dwa dyski o podobnie brzmiącej nazwie interfejsu mogą pracować z różną szybkością.

Tasiemki i sterowniki

Jeśli kupisz już swój wymarzony dysk, należy zamontować go w komputerze. Nie jest to czynność trudna, niemniej wymaga odrobinkę uwagi i przestrzegania kilku podstawowych zasad. Po pierwsze, musisz dowiedzieć się, jaki interfejs ma twój dysk i w zależności od tego dobrać odpowiednią taśmę (patrz tabela). Jeśli używasz taśmy 80, żyłowej (ATA 66/100/133), to istotny jest również kolor wtyczek, jakimi łączysz dysk z płytą główną. Niebieska powinna znaleźć się w gnieździe zamontowanym na płycie głównej. Wtyczka

czarna powinna być podłączona do dysku głównego (MASTER), a wtyczka szara do dysku podrzędnego (SLAVE). Jeśli nie masz drugiego dysku, to wtyczka szara nie jest nigdzie podłączona.

Uwaga! Sam dysk ATA 66/100/133 to nie wszystko. Odpowiedni kontroler powinien znajdować się również na płycie głównej. Jeśli masz starszą płytę główną (bez kontrolerów ATA 66/100/133), to nie będziesz mógł w pełni wykorzystać możliwości dysku. Żeby przekonać się, jakie dyski możesz podłączyć do swojej płyty głównej, koniecznie zajrzyj do instrukcji obsługi.

Po dobraniu odpowiedniej taśmy musisz jeszcze ustawić zworki na dysku. Zworki to takie małe plastikowe prostokąci nakładane na bolce, znajdujące się z tyłu dysku.

Na każdym dysku znajduje się schemat, jak powkladać zworki, żeby

dysk rozpoznawany był jako MASTER (dysk główny) lub SLAVE (dysk podrzędny). Jest to bardzo ważne, ponieważ dysk, na którym zainstalowany został system, zawsze musi być ustawiony jako MASTER. W przypadku nowych dysków ATA 66/100/133, po prawidłowym włożeniu ich do komputera, należy jeszcze zainstalować odpowiednie sterowniki, które powinny znajdować się na płycie CD dołączonej do płyty głównej. Jeśli nie masz sterowników, to koniecznie ściągnij je z Internetu ze strony producenta płyty głównej.

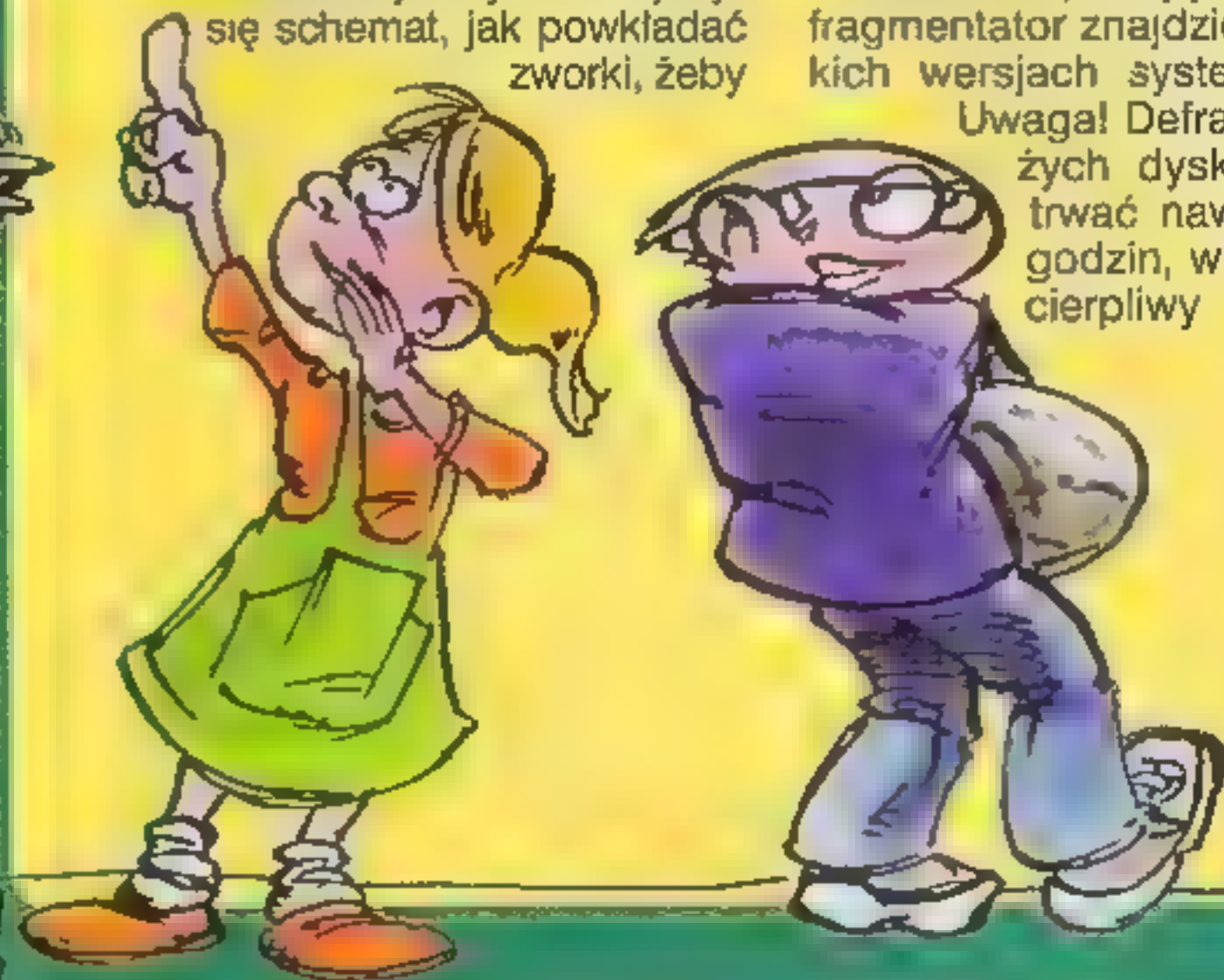
Dbaj o dysk!

Dyski twarde to bardzo czułe i delikatne urządzenia. Zwłaszcza ich spód (elektronika) jest bardzo wrażliwy na wszelakie uszkodzenia. Pamiętaj, że dysk należy wkładać i wyjmować bardzo ostrożnie. Dysk, mimo że zazwyczaj wygląda solidnie, nie jest odporny na wstrząsy. Jedno nieopatrzone upuszczenie go może zakończyć się, co tu dużo gadać... tragicznie.

Pod żadnym pozorem nie można zbliżać do niego namagnesowanych części. Pamiętaj, że magnesy znajdują się w głośnikach. Jeśli masz duże kolumny, to nie zostawiaj na dłużej swojego dysku w ich pobliżu. Również monitory są potencjalnym zagrożeniem dla twoich danych. Jeśli planujesz przenoszenie swojego dysku z jednego komputera do drugiego, to koniecznie kup sobie specjalną kieszeń, w której twój dysk będzie sobie bezpiecznie mieszkał. Koszt takiej kieszeni nie jest wysoki i waha się w okolicach 50 zł.

Bardzo ważną czynnością, która pomoże utrzymać twój dysk w dobrej kondycji, jest okresowa defragmentacja (co najmniej raz w miesiącu). Jeśli nie będziesz defragmentował regularnie dysku, to bardzo szybko przekonasz się, że programy będą uruchamiać się coraz dłużej, a dysk zacznie wydawać z siebie niepokojące zgrzyty. Defragmentator znajdziesz we wszystkich wersjach systemu Windows.

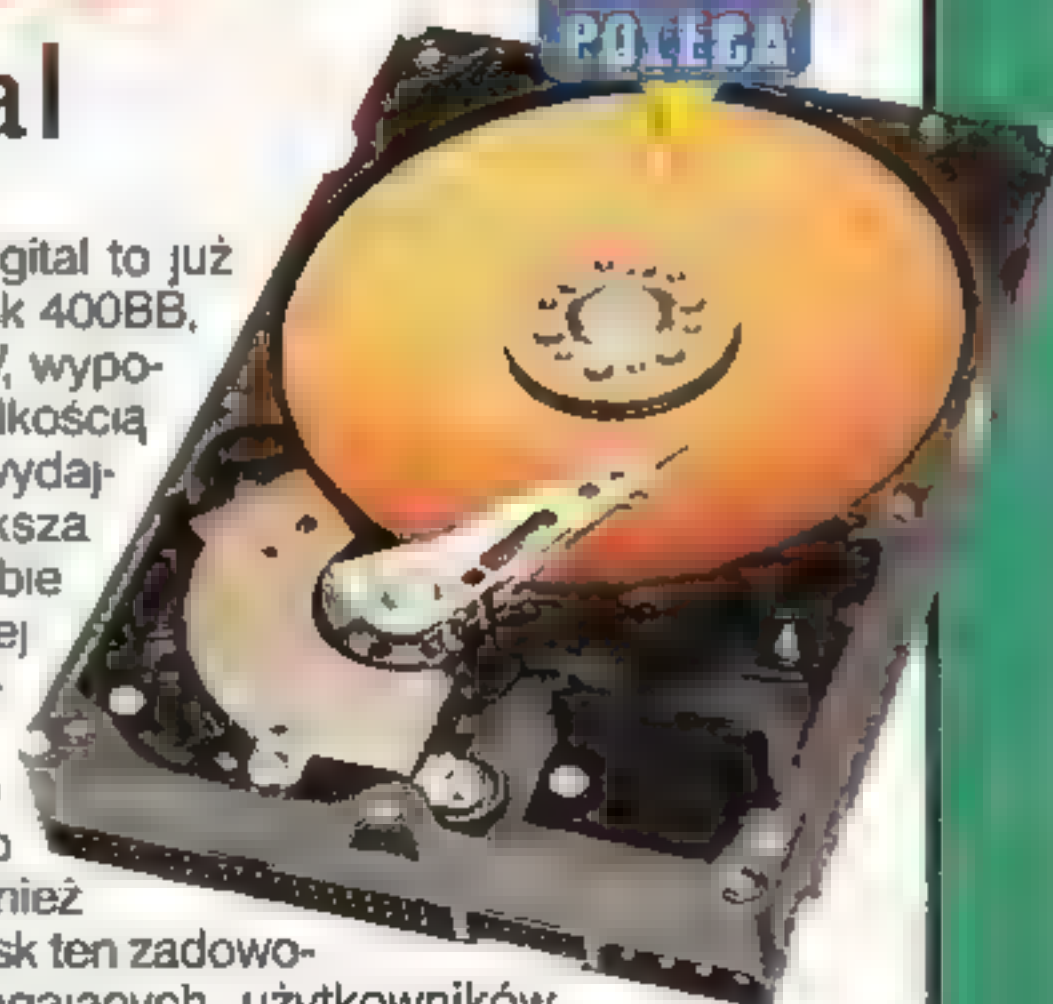
Uwaga! Defragmentacja dużych dysków może potrwać nawet kilkanaście godzin, więc musisz być cierpliwy.



WD400BB

Western Digital

Kolejny dysk ze stajni Western Digital to już zupełnie inna klasa produktów. Dysk 400BB, podobnie jak Seagate Barracuda IV, wyposażony jest w talerze wirujące z prędkością 7200 RPM, co znacznie poprawia wydajność całego urządzenia. Większa prędkość obrotowa da znać o sobie szczególnie podczas pracy z bardziej wymagającymi aplikacjami, na przykład podczas obróbki wideo. 400BB, w porównaniu z 400AB i 400 EB, charakteryzuje się również nieco szybszym czasem dostępu, co również może wpłynąć na komfort pracy. Dysk ten zadowoli z pewnością większość wymagających użytkowników. 400BB sprawdzi się znakomicie zarówno jako dysk główny, jak i podrzędny. Wadą tego dysku jest hałas, jaki emituje podczas pracy.



Western Digital Caviar 7200 (400BB):
40 GB, 8,9 ms, 7200 obr/min, Ultra ATA 100, bufor 2 MB

40GB 7200RPM

WD400EB

Western Digital

Model 400EB to najtańsze urządzenie 40, gigabajtowe produkowane przez Western Digital. Niemniej jest to dość interesujące urządzenie, głównie ze względu na cenę. Jeśli chcesz zbudować sobie tani zestaw komputerowy lub dokupić drugi dysk, który umieścisz w kieszeni i często będziesz go przenosił, to ten dysk znakomicie spełni twoje oczekiwania. Podobnie jak inne produkty Western Digital, dysk ten nie należy do najcichszych. Jednak ta drobna niedogodność nie powinna cię zniechęcić. Jeśli szukasz dysku, który będzie głównym urządzeniem na stałe zamontowanym w komputerze, to może warto sięgnąć po inne modele (choćby 400BB) lub innego producenta, który oferuje wydajniejsze dyski.



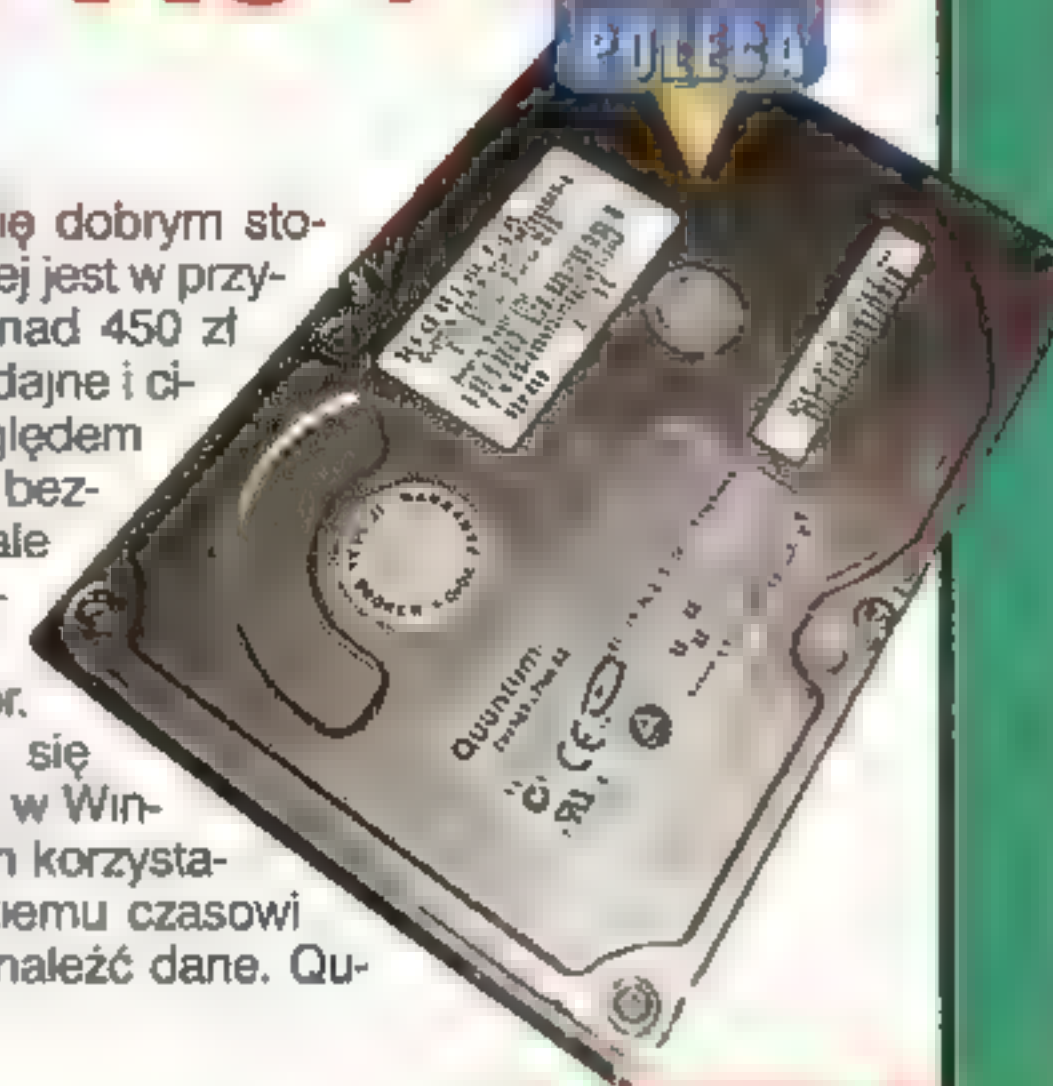
Western Digital Caviar 7200 (400BB):
40 GB, 12 ms, 5400 obr/min, Ultra ATA 100, bufor 2 MB

40GB 5400RPM

FireBall AS+ CLICK! POLECA

Quantum

Dyski Quantum charakteryzują się dobrym stosunkiem jakości do ceny. Nie inaczej jest w przypadku AS+. Za cenę niewiele ponad 450 zł otrzymujesz urządzenie bardzo wydajne i ciche. Testy pokazują, że pod względem czasu dostępu dyski Quantum są bezkonkurencyjne w swoim przedziale cenowym i dotrzymują kroku droższym modelom IBM. Quantum FireBall AS+ to bardzo dobry wybór. Dyski te znakomicie sprawdzają się w większości aplikacji działających w Windows, a szczególnie w programach korzystających z baz danych. Dzięki krótkiemu czasowi dostępu dysk ten potrafi szybko znaleźć dane. Quantum jest również bardzo cichy.



Quantum FireBall AS+:
40 GB, 8,5 ms, 7200 obr/min, Ultra ATA 100, bufor 2 MB

40GB 7200RPM

Big Kloc!

14 marca odbyła się europejska premiera konsoli do gier firmowanej przez Microsoft. Dzień później Xbox trafił w nasze ręce...

Mimo że nasi zachodni sąsiedzi mogą już cieszyć się nową konsolą, u nas nadal nie można jej oficjalnie kupić. Co gorsza, wiele wskazuje na to, że polska premiera nie odbędzie się w tym roku! Z tym większym zainteresowaniem przyjrzelśmy się więc najnowszemu dziecku Microsoftu – a oto i nasze jeszcze gorące spostrzeżenia...

Pierwszy szok przeżyliśmy po otwarciu opakowania – Xbox okazał się nie tylko znacznie większy i cięższy, ale też i brzydszy, niż można było przypuszczać. Na pewno całość nie ma nic wspólnego z eleganckim, srebrnozielonym urządzeniem w kształcie litery X, pokazywanym dawno, dawno temu przez Microsoft... Szczerze mówiąc, bardziej nam to przypomina (również ciężarem) zwykłego PC w czarnej obudowie...

Z przodu obudowy umieszczono wyłącznik zasilania, przycisk wysuwający tackę napędu DVD oraz cztery gniazda do podłączenia padów. A propos padów: oglądając je dokładniej, ze zdumieniem zauważyliśmy, że na końcu każdego kabla znajduje się coś na kształt przejściówki z dodatkowym, kilkunastocentymetrowym przewodem. Według znawców tematu taki bajer ma zapobiegać zrzuceniu konsoli na ziemię,

gdy przez przypadek zawadzi się o kabel – po prostu nastąpi rozłączenie kabli i już. Cóż, naszym skromnym zdaniem to samo można było osiągnąć, stosując odpowiednie gniazda padów, a tak wygląda to jakby... ktoś pomylił wtyki podczas montażu i próbował ratować sytuację...

Oglądając obudowę, z tyłu znajdziesz gniazdo zasilania (Xbox posiada zasilacz wewnętrzny, co jeszcze bardziej upodabnia go do PC – także w kwestii odgłosów wydawanych przez wentylator) oraz złącze do podłączenia telewizora. Twórcy konsoli nie zapomnieli także o gniazdku sieciowym.

A co w środku?

Pecetopodobne odczucia potęguje zawartość obudowy. Wewnątrz znajduje się bowiem dosyć silny i wydajny procesor Intel 733 MHz (znajdujący się

pod względem szybkości pomiędzy Celeronem i Pentium III). Za grafikę odpowiada zaś specjalnie przygotowany przez nVidię chip, pracujący z prędkością zegara 233 MHz i potrafiący wyświetlać grafikę w rozdzielczości do 1920 x 1080 punktów!

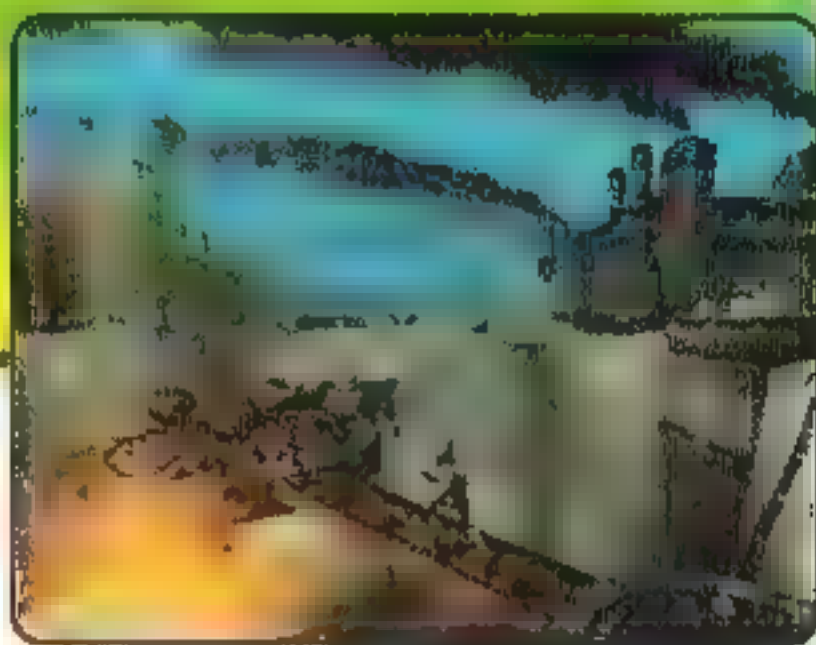
Konsola posiada 64 MB pamięci RAM oraz – nowość w świecie konsol – dysk twardy o pojemności 8 GB.

Patrząc na te parametry, od razu wiadać, że Xbox to naprawdę potężna konsola, mogąca dostarczać doskonałej rozrywki przez długi czas. Również za jakiś czas, gdyby Microsoft chciał stworzyć nową wersję Xboxa, łatwo będzie np. zachować zgodność z poprzednikiem (a co za tym idzie, kompatybilność ze starszymi grami). Jednak Xbox nie ma szans na

Xbox

Oddworld: Munch's Oddysee

Przygody gamoniowatego, ale niesamowicie sympatycznego Abe'a są znane chyba wszystkim graczom. Tym razem Microsoft postanowił jednak uraczyć nas czymś extra i przeniósł akcję gry do świata 3D. I to było posunięciem wręcz doskonałym – pełen trójwymiar, doskonała grafika i perfekcyjna kompilacja elementów zręcznościowych oraz logicznych sprawiły, że nawet osoby sceptycznie podchodzące do gier z tego gatunku usiądą jak zaczarowane przed konsolą. Zabawa będzie tym większa, że teraz można pokierować poczynaniami Abe'a oraz Munch'a.



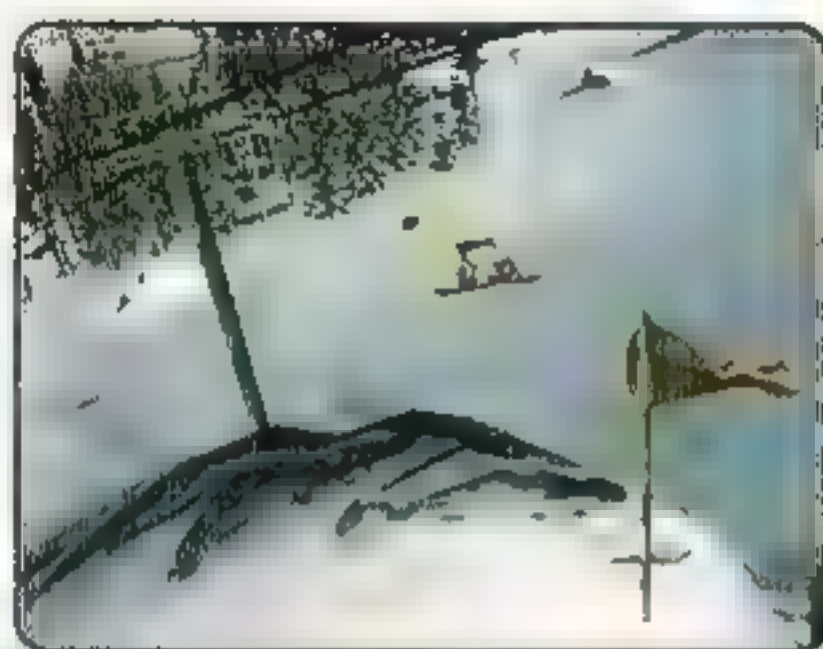
Knockout Kings 2002

Jeszcze przed premierą swojej konsoli Microsoft zapewniał, że na Xboxa nie zabraknie gier, a o ich wysoki poziom zadbać najlepsi producenci. I rzeczywiście tak się stało – na potrzeby nowej konsoli np. całkowicie przerobiono silnik graficzny znanego hitu KNOCKOUT KINGS. W wersji dla Xboxa obijanie twarzy przeciwnikom stało się jeszcze bardziej ekscytujące i widowiskowe niż przedtem. Warto to zobaczyć samemu!



Amped: FreeStyle Snowboarding

Druga z gier, która trafiła w nasze roztrzęsione w emocji łapki, była AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING. Ten tytuł przede wszystkim zaskakuje niesamowicie dopracowaną grafiką. Doskonałe alpejskie (i nie tylko) krajobrazy, postacie dopracowane niemalże w każdym szczególe – po prostu super! Do tego dochodzi niezwykle dynamika rozgrywki i śnieg pryskający spod dechy na wszystkie strony. Miłośnicy snowboardu wiedzą, o czym mówię... Dodatkowo uroku grze dodają zmieniające się pory dnia oraz pogoda. Dźwięk także nie pozostawia wiele do życzenia. Wszelkie odgłosy brzmią realistycznie, muzyka także jest bez zarzutu, a oprócz kilku punkowych kawałków można tutaj usłyszeć niemalże wszystko – od hiphopu, do reggae. Można podłożyć też swoją własną ścieżkę dźwiękową. Do wyboru masz kilkanaście różnych konkurencji (zwykłą jazdę i setki akrobatycznych, powietrznych kombinacji). Czego chcieć więcej?





Złącze sieciowe: na razie można tu podłączyć „tylko” drugą konsolę

pojedynkę z PC. Zwłaszcza, że już teraz w sprzedaży pojawiają się siniejsze procesory (np. Pentium 4 2.4 GHz), a kolejne wersje układów graficznych GeForce oferują coraz lepszą grafikę. Na pewno więc nie ma co liczyć, że kupując Xboxa, dostanie

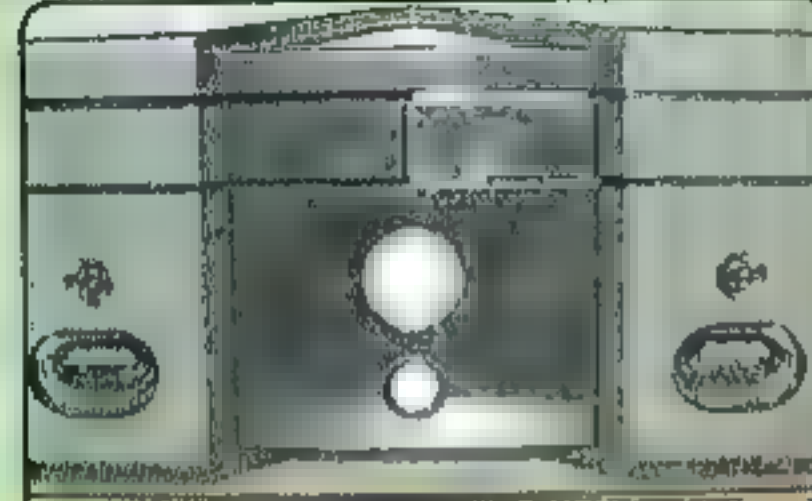
się coś więcej, niż tylko konsolę. Wydajną, szybką i nowoczesną, ale... zawsze konsolę! Co gorsze, zabawka ta kosztowała będzie tyle, co przeciętny komputer – jeśli oczywiście trafi do oficjalnej sprzedaży, a nie wiadomo, kiedy to nastąpi.

12 000 (10 000) 0 000 000

Sama konsola to, jak wiadomo, tylko część całego systemu gier Microsoftu. Firma Bill Gatesa przygotowała całe mnóstwo przydatnych akcesoriów. I tak za jedyne 15 dolarów można kupić Xbox System Link Cable – specjalny przewód sieciowy do połączenia dwóch konsol i gry multiplayer. Za 30 dolarów kupisz Xbox DVD Movie Playback Kit, składający się z odbiornika podczerwieni oraz pilota sterującego odtwarzaniem filmów. Jeśli chcesz zabrać

ze sobą do kumpla zapisane save'y z gier, przyda ci się karta pamięci – za „jedyne” 25 lub 30 dolarów. Wydatki czekają też wszystkich chcących podłączyć Xboxa do domowego sprzętu audio-wideo. Co prawda w zestawie jest odpowiedni kabel, ale... przecież można (czasem trzeba) dokupić coś extra, np. Xbox Advanced AV Pack ze złączem optycznym Dolby Digital (20 dolarów) czy Xbox High Definition AV Pack, zawierający złącza do cyfrowych telewizorów 16:9.

W niedługim czasie posiadacze Xboxa mają też zyskać dostęp do Sieci oraz gier on-line, obecnie w USA trwają prace nad uruchomieniem systemu. Jak będzie w Europie, a tym bardziej w Polsce – nie wiadomo. Na pewno na te wszystkie luksusy trzeba będzie poczekać, zwłaszcza że konsola korzysta tylko z połączeń DSL oraz modemów kablowych.

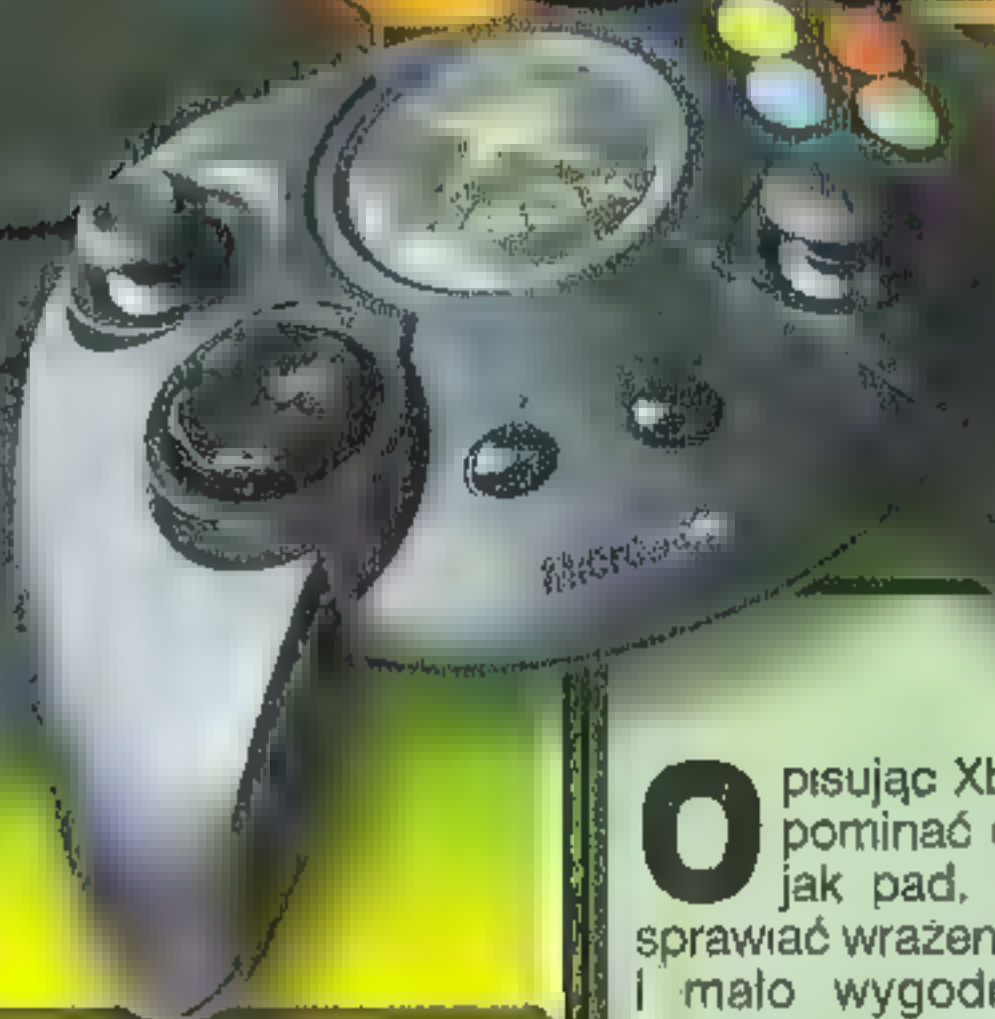


Co za niepozorny wygląd: dwa guziczki i porty kontrolerów...



Port audio-video pozwala podłączyć zwykły TV, jak i super ekran plazmowy

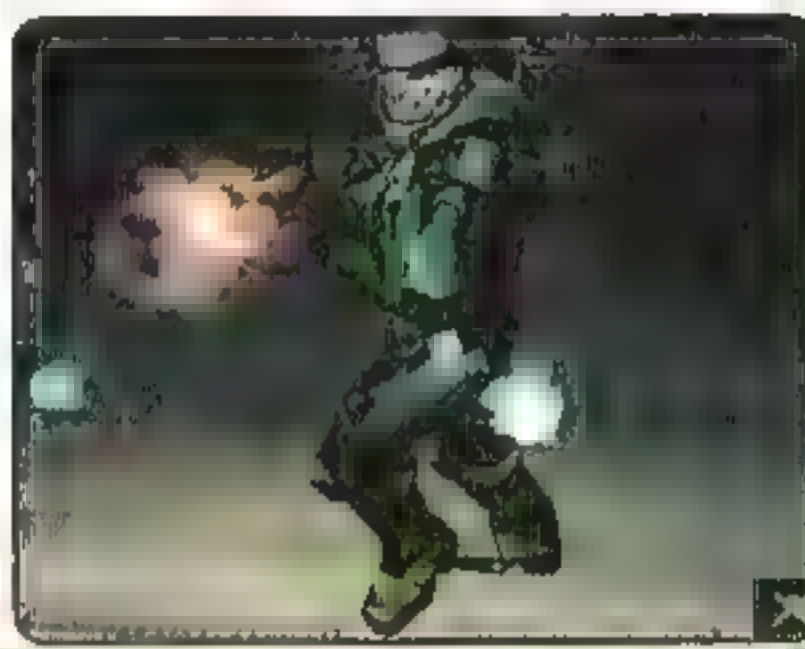
extra



Pady, joysticki
i nie tylko

HALO

Ostatnią z gier, które widzieliśmy, była strzelanina science-fiction – HALO. Wizualnie gra prezentuje się bardzo dobrze, choć nie rzuca na kolana. Owszem, jest to najładniejsza strzelanina, w jaką było dane nam grać na konsoli, ale jednocześnie znacznie lepsze rzeczy widzieliśmy na PC (choć być może nie powinno się tego tak porównywać). Najładniej prezentowały się oczywiście efekty specjalne: laserowe pociski, eksplozje granatów – no cóż, NVIDIA potrafi. Powaliła nas natomiast rewelacyjna muzyka, doskonale dopasowana do akcji rozgrywanej się na ekranie. W połączeniu z efektami dźwiękowymi i komunikatami nadawanymi przez radio sprawiła, że czuliśmy się jak podczas prawdziwej bitwy z najeźdźcami z Kosmosu! HALO należy do gier, w których akcję obserwujesz z perspektywy pierwszej osoby. Gra nie padem było miejscami nieco uciążliwe, ale można się przyzwyczaić. Sama rozgrywka pozostawiła niezatarte wrażenia...



nale leży w dłoniach. U góry, po ewej stronie, umieszczono standardowy krzyżak z przyciskami kierunkowymi oraz analogowy minijoystick. Po prawej stronie znajduje się drugi mini-joystick oraz sześć kolorowych przycisków funkcyjnych, czułych na siłę nacisku. Ich zastosowanie oczywiście zależy od gry. Centralne miejsce zajmuje natomiast... duże i mało finezyjne logo Xboxa. Pod nim zaś zamontowano dwa małe guziki Start oraz Stop. Z tyłu pada umieszczono dodatkowe przyciski w kształcie spustów – w strzelaninach można nimi obsługiwać broń, a w wyścigówkach dodawać gaz i hamować. Nad nimi znajdują się jeszcze dwa gniazda do obsługi kart pamięci. Tyle standardowe wyposażenie – dla bardziej wymagających Microsoft przygotowuje nową, mądrą wersję pada – Xbox Controller S. Można go będzie kupić już w maju tego roku. Natomiast już teraz dostępne są wszelkiej maści pady i kierownice niezależnych firm – ich ceny kształtują się w granicach 30-60 dolarów. Tradycjonaliści mogą nawet kupić prawdziwy joystick (40 dolarów), a maniacy deskorolki – specjalny manipulator FreeStyler Board, wyglądający jak super cyber-decka. Ta przyjemność to jednak prawie 80 dolarów! Coż, dobra zabawa kosztuje...

INTERNET bez kabla

W dzisiejszych czasach dostęp do Sieci stał się czymś niezbędnym. Nic więc dziwnego, że coraz więcej osób pragnie mieć łącze stałe. Niestety, w Polsce dzięki monopolowi TP S.A. Internet ciągle jest towarem luksusowym...

W cywilizowanych krajach, gdy chcesz połączyć się z Siecią, możesz wybrać linię telefoniczną, ISDN, DSL, szerokopasmowe łącze sieci tv kablowej, tradycyjne łącza stałe czy w końcu technologię radiową w kilku odmianach. W Polsce wszystkie te metody są znane, tyle że... znacznie mniej dostępne i o wiele droższe. W tym numerze CLICK! postanowiliśmy przyjrzeć się dostępowi radiowemu, oferowanemu przez coraz więcej firm.

Dlaczego radio?

Pomysł wykorzystania transmisji radiowej do przesyłania danych nie jest niczym nowym – od lat działa telefonia komórkowa GSM i DCS, w praktyce korzystająca z tego pomysłu. Oczywiście zaletą takiego rozwiązania stanowi ograniczenie kosztów wynikających z konieczności kładzenia kabli – szybciej i łatwiej wybudować nadajnik obejmujący swoim zasięgiem kilka tysięcy osób, niż podłączać przewodami każdego chętnego! Fakt ten zauważyli nie tylko operatorzy telefoniczni, ale i firmy internetowe. Jednak w przypadku dostępu do Sieci trzeba zapewnić dużo większą szybkość transmisji danych (i to w obie strony) oraz zagwarantować dobre działanie instalacji bez względu na warunki atmosferyczne. Całe szczęście i ten problem dało się rozwiązać. Odpo-

wiednie wymagania spełnia technologia LMDS (opisywana w 15/2000 nr CLICK!). Tym razem chcemy jednak przedstawić ci podobne rozwiązanie, a mianowicie system Wi-Fi (Wireless Fidelity), nazywany także bezprzewodowym Ethernetem.

System Wi-Fi w zamyśle twórców miał służyć do tworzenia sieci komputerowej w małych biurach, prywatnych firmach i domach. Jak wiadomo, tradycyjna sieć wymaga kładzenia kabli i instalacji gniazd przyłączeniowych (co zwykle wiąże się z dziurawieniem ścian i sufitów). Poza tym, przy każdym przedstawieniu biurek lub zatrudnianiu nowych pracowników konieczne jest stosowanie przedłużaczy, dodawanie nowych gniazd lub przełączanie użytkowników. Aby uniknąć zamieszania, wystarczy użyć technologii Wi-Fi. Po prostu do każdego komputera montuje się specjalną kartę radiową, a do serwera podłącza tzw. Acces Point – punkt dostępowy (AP).

Sieć komputerowa a Internet

Moc nadajników Wi-Fi, zarówno tych w Acces Point oraz w odbiorniku nazywanym potocznie „klientem”, jest stosunkowo niewielka. Z tego powo-



du działanie sieci Wi-Fi jest także dość ograniczone. Do tego ze wzrostem odległości od AP spada szybkość transmisji danych. Według producentów maksymalny zasięg pojedynczego AP bez anteny zewnętrznej wynosi do około 500 metrów na otwartej przestrzeni i do... 50 metrów w przypadku instalacji wewnątrz budynków. W optymalnych warunkach prędkość transmisji Wi-Fi wynosi 11 Mb/s, przy słabym sygnale spada do 5.5, 2 lub 1 Mb/s. Jak widać, aby zapewnić dostęp do Sieci na większym obszarze (np. osiedla), konieczne jest zainstalowanie kilku nadajników AP z zewnętrznymi an-

tenami. Idealem jest sytuacja, gdy użytkownik może z okna zobaczyć... maszt nadajnika AP. To ograniczenie nie ma aż tak dużego znaczenia w przypadku Sieci w budynku mieszkalnym (typowy blok ma około 30 m wysokości i 20 szerokości, tak więc pojedynczy nadajnik łatwo go „obejmie”). Wi-Fi do przesyłania danych wykorzystuje częstotliwości 2.4-2.5 GHz. Zaletą takiego rozwiązania jest wysoka odporność sygnału na wszelkie zakłócenia. W praktyce jedynym szkodliwym czynnikiem okazują się silne burze i zmiany aktywności słońca.



Rozpoczynamy nadawanie

Najprostsze modele Acces Point'ów są bardzo niepozorne. Przedstawione na zdjęciu obok urządzenie firmy Linksys ma rozmiary niewiele większe niż standardowy modem zewnętrzny do PC. Oczywiście moc nadajnika w tym wypadku nie jest zbyt duża i wystarczy do pokrycia zasięgiem rozległego biura lub kilku pięter w budynku. Jeśli dostęp do Sieci ma uzyskać więcej osób, potrzebny jest silniejszy punkt dostępowy. Poza większymi rozmiarami ma on jeszcze jedną cechę – możliwość podłączenia anteny zewnętrznej.

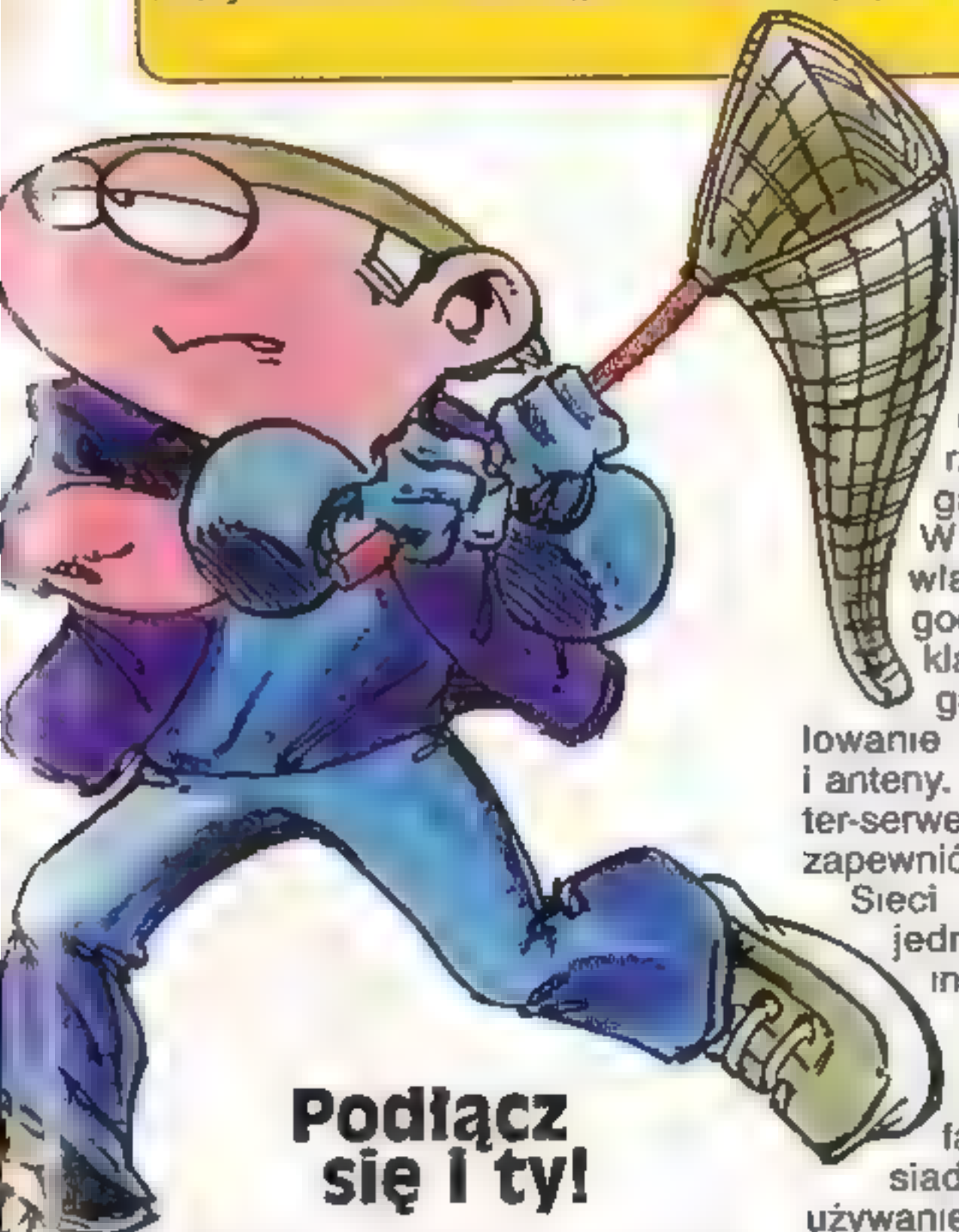
Kiedy potrzebne są anteny

Aby objąć zasięgiem Sieci większy obszar, nie wystarczy mała antenka wbudowana w Acces Point. Trzeba skorzystać ze znacznie silniejszych anten zewnętrznych. I tutaj do wyboru masz mnóstwo rozwiązań, jednak najpopularniejsze to anteny dookólne, zapewniające zasięg w promieniu kilkuset metrów od nadajnika w każdym kierunku. Można też stosować anteny kierunkowe (np. takie jak na zdjęciu poniżej).



Nowa zabawka dla twojego PC

Jak już wspomnieliśmy, większość odbiorników Wi-Fi ma postać karty PCMCIA z wbudowaną antenką. Jednak ten typ złącza jest powszechnie stosowany tylko w notebookach, tak więc producenci przygotowali specjalne karty-prześciółki, pozwalające włożyć kartę radiową do zwykłego PC. Ostatnio pojawiły się też urządzenia korzystające ze złącza USB. I takie rozwiązanie jest najwygodniejsze. Odbiornik Wi-Fi nie jest urządzeniem zbyt dużym – większość ma rozmiary zbliżone do litrowego kartonu z napojem.



Podłącz się i ty!

Radiowy dostęp do Internetu działa już w wielu regionach Polski. Oferują go duże firmy (np. Tele2 czy ProFuturo) i mali przedsiębiorcy, działający na terenie osiedla

czy miejscowości. Jeśli jesteś zainteresowany tą metodą podłączenia, poszukaj dostawców Internetu w twojej okolicy i spytaj o indywidualne łącza radiowe. Również osoby, które chcą stworzyć Sieć osiedlową, mogą skorzystać z Wi-Fi. W większości wypadków właściciele budynków nie godzą się na okablowanie klatek schodowych, ale mogą zaakceptować zainstalowanie niewielkiego nadajnika i anteny. Wtedy wystarczy komputer-serwer, łącze stałe i możesz zapewnić wymarzony dostęp do Sieci wielu osobom! Jeszcze jedna sprawa: aby twoja instalacja działała bez problemu, przydałaby się solidna porcja wiedzy zaprzyjaźnionego krótkofalowca-radioamatora (posiadającego pozwolenie na używanie danego zakresu częstotliwości), gdyż zbudowanie Sieci o większym zasięgu, złożonej z kilku Acces Point'ów, nie ogranicza się niestety do postawienia anteny i podłączenia kilku kabelków.

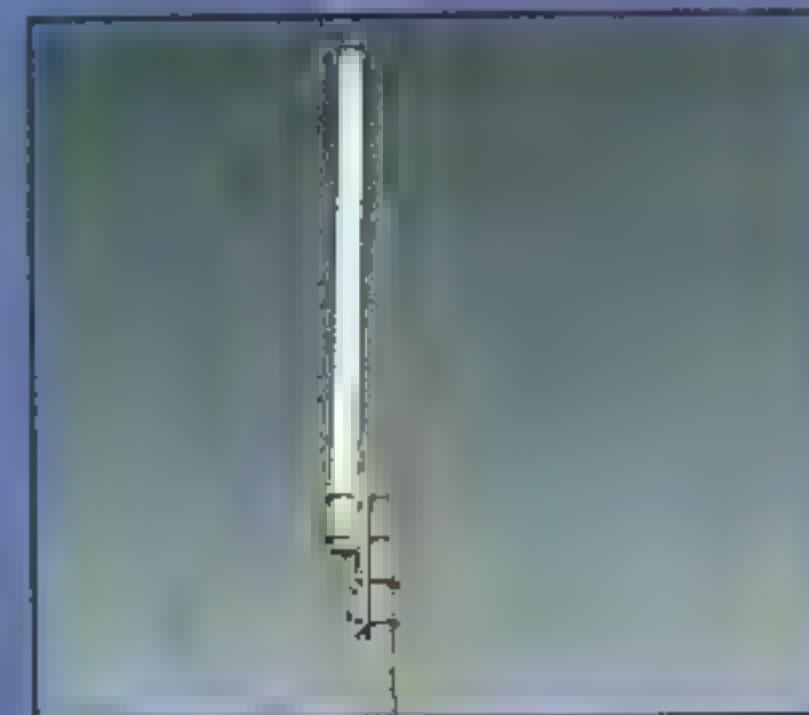
Jak to działa w praktyce?

Działanie sieci bezprzewodowej w praktyce jest bardzo proste. Wymaga ono jednak pewnych warunków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków.

Podłączenie

Podłączenie anteny zewnętrznej do Acces Pointa jest bardzo proste. Wymaga ono jednak pewnych warunków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków.

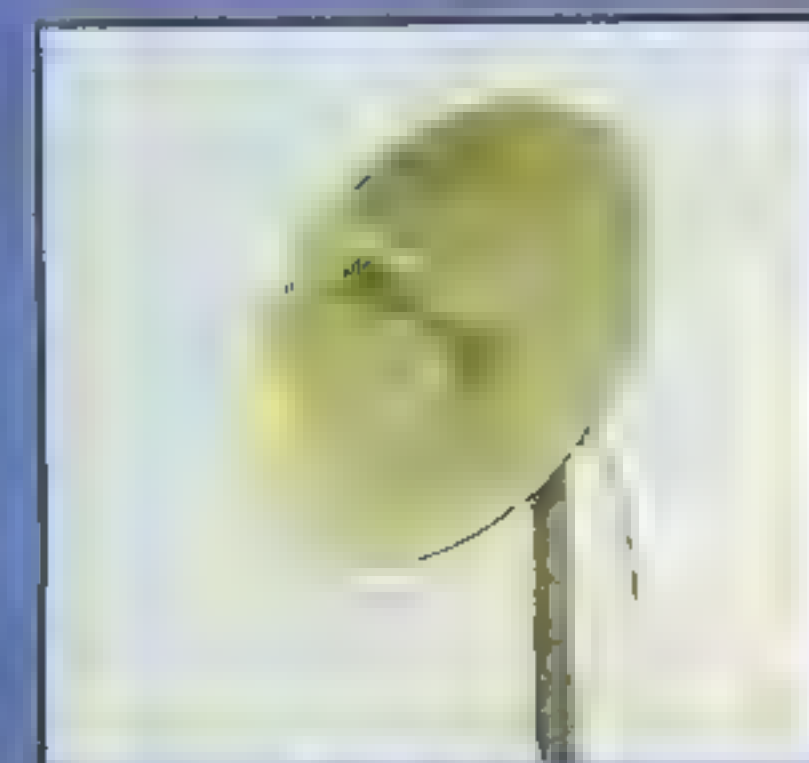
W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków.



Antena nadawcza Acces Pointu
...niepozornie

Nie tak szybko!

W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków.

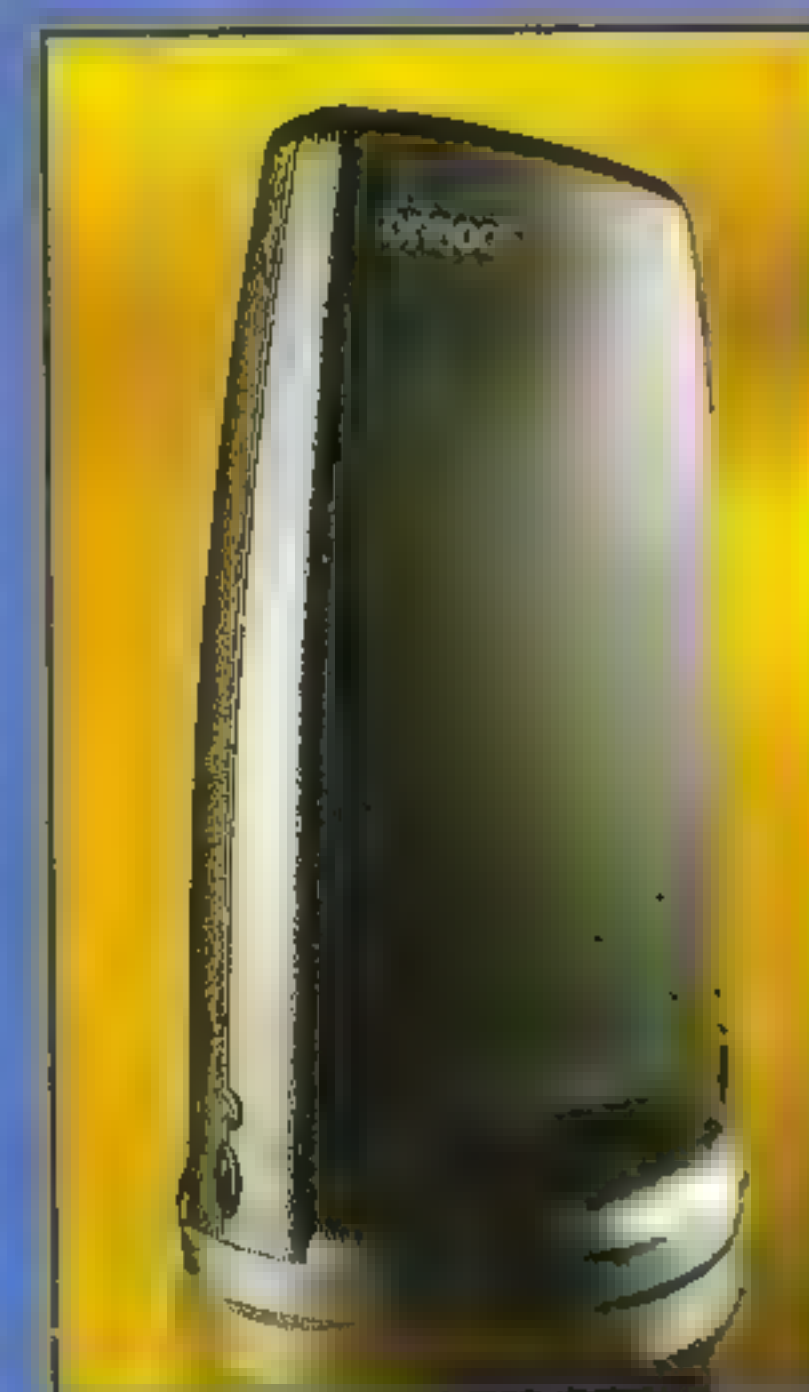


Antena nadawcza Acces Pointu
...niepozornie

Internet bez kabla działa. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków.

Ile to kosztuje?

W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków. W tym celu należy wykonać kilka kroków.



Antena nadawcza Acces Pointu
...niepozornie



Korzystasz
z Internetu?
Wejdź na stronę
www.pajacyk.pl
i kliknij w brzuch
pajacyka!

Królicza nora

<http://www.kroliki.com>

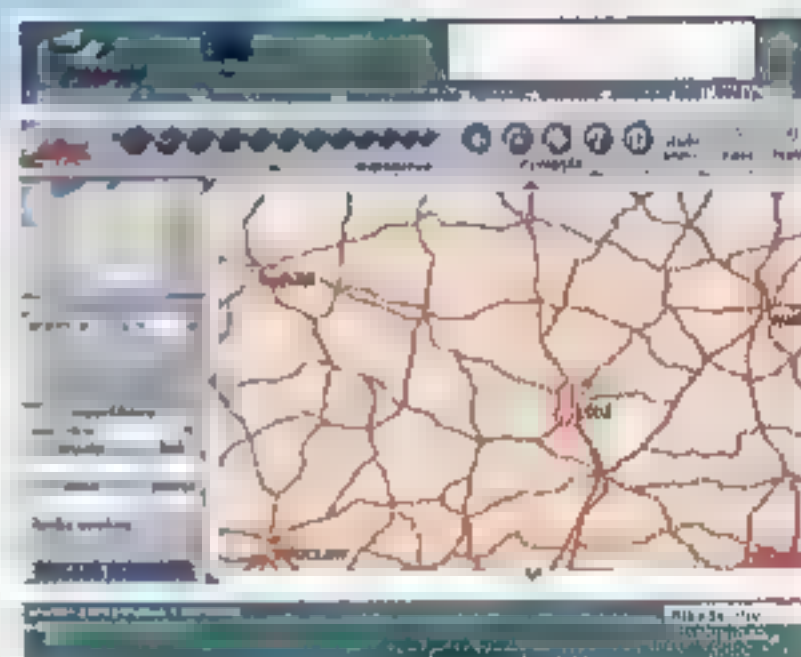
Króliki to bardzo sympatyczne zwierzątka. Mają miłutkie futerka, małe błyszczące czarne oczka i wiele innych zalet, o których najlepiej wiedzą ich miłośnicy (oraz kucharze – Frogger). Króliki rozmnażają się bardzo szybko i nie dziwi wcale fakt, że zajęły się również w Internecie. Królicza strona, mieszcząca się pod adresem <http://www.kroliki.com/>, może zainteresować nie tylko hodowców tych zwierzątek, lecz również wielu młodych webmasterów. Witryna zbudowana jest bardzo przejrzysto i estetycznie. Wygodna nawigacja, oszczędna grafika, przemysłowe menu to największe atuty króliczego portalu. Strona została już wielokrotnie doceniona i zdobyła kilkanaście nagród w wielu sieciowych rankingach i nie tylko. Nawet jeśli króliki interesują cię tylko w postaci paszety, to warto tu zajrzeć, żeby zobaczyć, jak powinno robić się dobre strony WWW.



Sieciowa mapa

<http://emapa.pl>

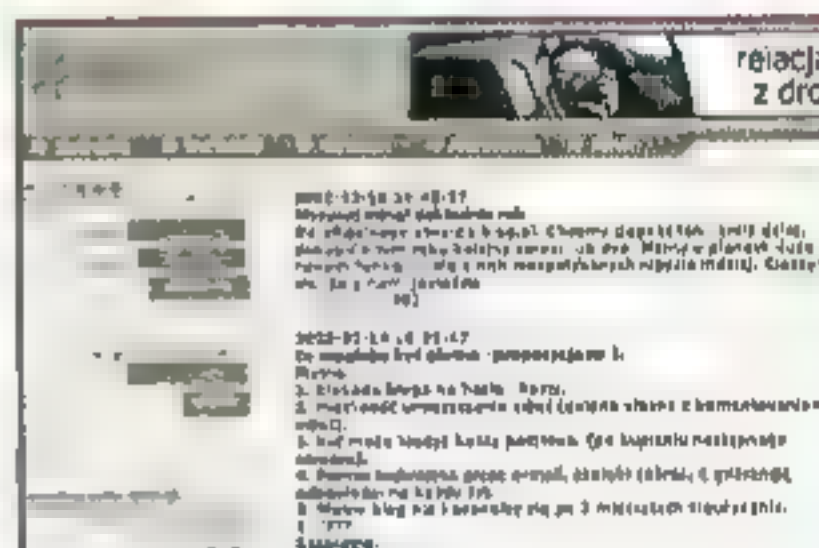
Często zdarza się, że musisz szybko odszukać jakieś miejsce na mapie, ale okazuje się, że akurat pod ręką nie ma żadnego atlasu. Zaczyna się wtedy nerwowa bieganina w poszukiwaniu zguby, a kiedy po dwugodzinnych poszukiwaniach mapa wreszcie się znajduje, okazuje się, że akurat brakuje kartki z obszarem, który cię interesuje. W takim przypadku można albo zacząć głośno płakać, albo zajrzeć na stronę <http://emapa.pl/>, na której znajdziesz bardzo dokładną mapę Polski oraz Europy. Zaznaczono tu nawet niektóre ważniejsze budynki i jeśli masz trochę szczęścia, może odnajdziesz tam nawet własny dom. Emapa ma opcję powiększania oraz pomniejszania danych obszarów, a w razie potrzeby możesz przygotować wydruk. Sieciowa mapa okazuje się bardzo przydatna zwłaszcza podczas planowania podróży, ponieważ uwzględniono tam nawet niewielkie drogi, których zazwyczaj brakuje na zwykłych mapach samochodowych.



Mój pamiętniczku

<http://www.blog.pl>

Jeszcze do niedawna pisanie pamiętników było czymś bardzo osobistym i nikt nie miał zamiaru udostępniać swoich najszybszych przemyśleń. Dziś dzięki Internetowi każdy może prowadzić swój „sekretny” dziennik i umieścić go w Sieci. Taki internetowy sztabuch nazywa się blogiem i wyróżnia się tym, że może go czytać każdy, kto tylko ma ochotę. Pisanie blogów stało się ostatnio niezwykle modne i w dobrym tonie jest prowadzić swój internetowy pamiętnik. Żeby założyć takiego bloga lub poczytać czyjeś wynurzenia, możesz



wejść na największą polską stronę, która świadczy takie usługi: <http://www.blog.pl/>. Założenie bloga okazuje się bardzo łatwe i zajmuje mniej czasu niż pofatygowanie się do sklepu po tradycyjny pamiętnik. Warto spróbować...

<http://www.davidlynch.com>

Witaj w Twin Peaks

David Lynch, twórca telewizyjnego serialu „Twin Peaks” i wielu bardzo znanych filmów, postanowił po raz kolejny zaszokować swoich fanów. Tym razem wpadł na pomysł, że nakręci dwie nowe serie filmów. I nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie oświadczenie reżysera, że filmy te zobaczyć będzie można wyłącznie w Internecie. Jest to wydarzenie bez precedensu w dotychczasowej historii branży filmowej.

Po raz pierwszy znany twórca zdecydował się na taki sposób prezentacji swoich dokonań. Ze wstępnych informacji wiadomo, że oglądanie serii nie będzie darmowe i kosztować będzie około 10\$ miesięcznie, czyli całkiem niemało. Pozostaje tylko

ko czekać i mieć nadzieję, że film wart będzie swojej ceny. Więcej szczegółów znajdziesz na stronie domowej Lyncha, która mieści się pod adresem <http://www.davidlynch.com/>.



Wirtualne Imperium Gier

największa liczba
recenzji na konsole i PC

najświeższe zapowiedzi

gorące nowinki
z kraju i ze świata

najobszerniejsze
solucje i poradniki

codzienny Update

tony Tips & Tricks

masa konkursów

dział Fantasy

zapamiętaj
ten adres
www.gry.wp.pl

**Koncern Vivendi Universal
zebrał pod swoimi skrzydłami
znane firmy: Sierra, Blizzard
oraz Universal Interactive**

prosto z PARYŻA



Pewnego pięknego lutowego dnia firma Vivendi zaprosiła na konferencję mającą na celu wypromowanie swoich nowych tytułów. W trosce o czytelników CLICKA i ich głód informacji dotyczący gier postanowiłem się na nią wybrać. Krótki lot samolotem do stolicy Francji, przejazd do hotelu i oto znalazłem się wśród

kilkudziesięciu kolegów po fachu z różnych krajów świata. Następnego dnia pod hotel, podjechały autokary, które zawiozły nas do pałacyku pod Paryżem, w którym odbywała się konferencja (zdj. 1). W salach i na korytarzach rozstawiono stanowiska, na których poszczególne zespoły developerskie prezentowały swoje najnowsze gry.

Zę względu na dużą liczbę osób, które przyjechały na pokaz, zwiedzających podzielono na grupy. Pierwszym punktem programu był poczęstunek w dużej sali, podczas którego na ekranie leciały animki z różnych produkcji Vivendi, w tym z THE THING i nowego CRASH BANDICOOTA (zdj. 2).

Następnie odbyło się oficjalne otwarcie konferencji, podczas którego wypowiedzieli się przedstawiciele poszczególnych firm wchodzących w skład Vivendi Universal: Sierra, Blizzard i Universal Interactive. Głos zabrał też przedstawiciel zarządu koncernu, przedstawiając w skrócie politykę firmy i jej plany na najbliższą przyszłość (zdj. 3).

Bracia dziennikarska nie mogła oczywiście

doczekać się, by jak najszybciej dorwać się do komputerów i konsol. W pierwszej sali, którą dane nam było zwiedzić (zdj. 4 i 5), wystawiał się Blizzard ze swoimi nadchodzącymi hitami: WARCRAFT III oraz WORLD OF WARCRAFT. Trzecia odsłona serii WARCRAFT prezentuje się bardzo atrakcyjnie od strony wizualnej, nie jestem jednak pewien, czy wnosi do gatunku tak wiele nowych elementów jak większość z nas by sobie tego

zyczyła. Dodać dwie nowe rasy, ulepszyć AI przeciwników, zaś grafika powinna się spodobać nawet największym malkontentom (jest śliczna kolorowa i efektowna). Niestety nie ma obrotu kamery, a co gorsza - nie ma też zooma. Kamery zablokowano w jednym położeniu, można co najwyżej zmienić wysokość zawieszenia nad terenem, kąt patrzenia na pole (coś jak w EMPIRE EARTH - niby zoom, a jednak nie do końca).

WORLD OF WARCRAFT natomiast zapowiada się zdecydowanie atrakcyjnie, zarówno pod względem oprawy graficznej, jak i zastosowanych rozwiązań. Ciężko w tej chwili powiedzieć, czy ma szansę zaważać z najpopularniejszymi tytułami sieciowym, jednak warto na niego zwrócić uwagę.



1



5

4



7



Z innych ciekawych tytułów zaprezentowanych na konferencji wymienić należy nową odsłonę NO ONE LIVES FOREVER (PC), nowego CRASH BANDICOOTA (XB, GBA), MALICE (XB), nową część przygód smoczka Spyro (XB), THE THING (PC) oraz nowego COUNTER-STRIKE A (PC). Konferencję umilała piękna modelka przebrana za Kate Archer z NO ONE LIVES FOREVER (zdj. 7) oraz gość w kostiumie CRASHA (zdj. 6). Od razu widać, na promocję których tytułów Vivendi kładzie największy nacisk.

Niestety, większość prezentowanych produktów przygotowana na platformy konsolowe PlayStation 2, GameCube, GameBoya Advance oraz X-boxa. Wiadomość ta zapewne niespecjalnie ucieszy gra-

czy w Polsce, gdyż w stosunku do państw Europy Zachodniej, a przede wszystkim USA i Japonii, nasz kraj jest w dalszym ciągu upośledzony jeśli chodzi o rynek konsol (wysokie ceny, opóźnione premiery gier oraz platform).

Konferencja trwała całutki dzień, mieliśmy więc masę czasu, żeby zapoznać się z prezentowanymi tytułami i ocenić ich atrakcyjność. Jak już napisałem, wymaga na to, że czasy PC jako podstawowej platformy growej dobiegają końca. Nie chcę przez to powiedzieć, że gier na blaszaka będzie mało, bo z pewnością tak się nie stanie. Faktem natomiast jest, że coraz więcej produktów powstaje tylko i wyłącznie na konsole i tu

należy upatrywać przyszłości rynku growego.

Drugim zjawiskiem, które rzucało się w oczy, był fakt, że dużą część prezentowanych gier stanowiły kolejne odsłony znanych serii. Czyżby koncern Vivendi bał się wprowadzenia całkowicie nowych tytułów? Kolejną częścią przeboju to dobre posunięcie marketingowe, a o wielu graczach z pewnością może rytmować.

Podsumowując jednym zdaniem: jest na co czekać (dokładna lista tytułów obok). Przy okazji dziękuję firmie Play It za zorganizowanie wydarzenia na konferencji.

Wszystkie tytuły dostępne w sklepach z grami

I KWARTAŁ 2002

- Crash Bandicoot: The Huge Adventure (GBA)
- NASCAR Racing 2002
- Die Hard: Nakatomi Plaza (PC)

II KWARTAŁ 2002

- Warcraft 3: Reign of Chaos (PC)
- Counter-Strike: Condition Zero (PC)
- Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (XB)
- The Scorpion King: Sword of Osiris (GBA)
- Kipulkai (PC)

III KWARTAŁ 2002

- Emperor: Rise of the Middle Kingdom (PC)
- World of Warcraft (PC)
- Bruce Lee: Quest of the Dragon (XB)
- The Thing (PC, PS2, XB)
- Monster Force (GBA)
- Spyro: Season of Flame (GBA)
- Casino Empire (PC)
- No One Lives Forever 2 (PC)

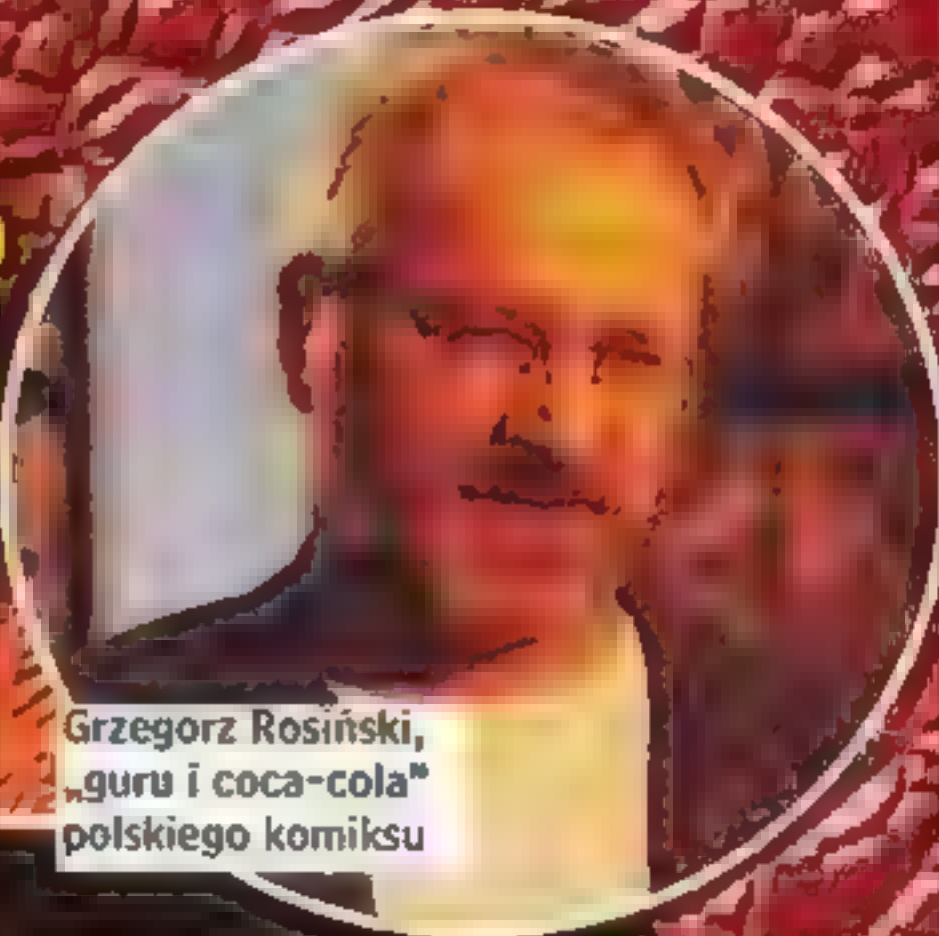
IV KWARTAŁ 2002

- Malice (XB)
- The Hobbit (GC)
- Jurassic Park: Project Genesis (PC, PS2, XB)
- The Fellowship of the Ring (XB)
- The Scorpion King (PS2, GC)
- The Lord of the Rings Part One (GBA)
- Spyro: Enter the Dragonfly (PS2)
- SWAT: Global Strike Team (XB)
- Lords of the Realm III (PC)
- Die Hard: Vengeance (GC)

2

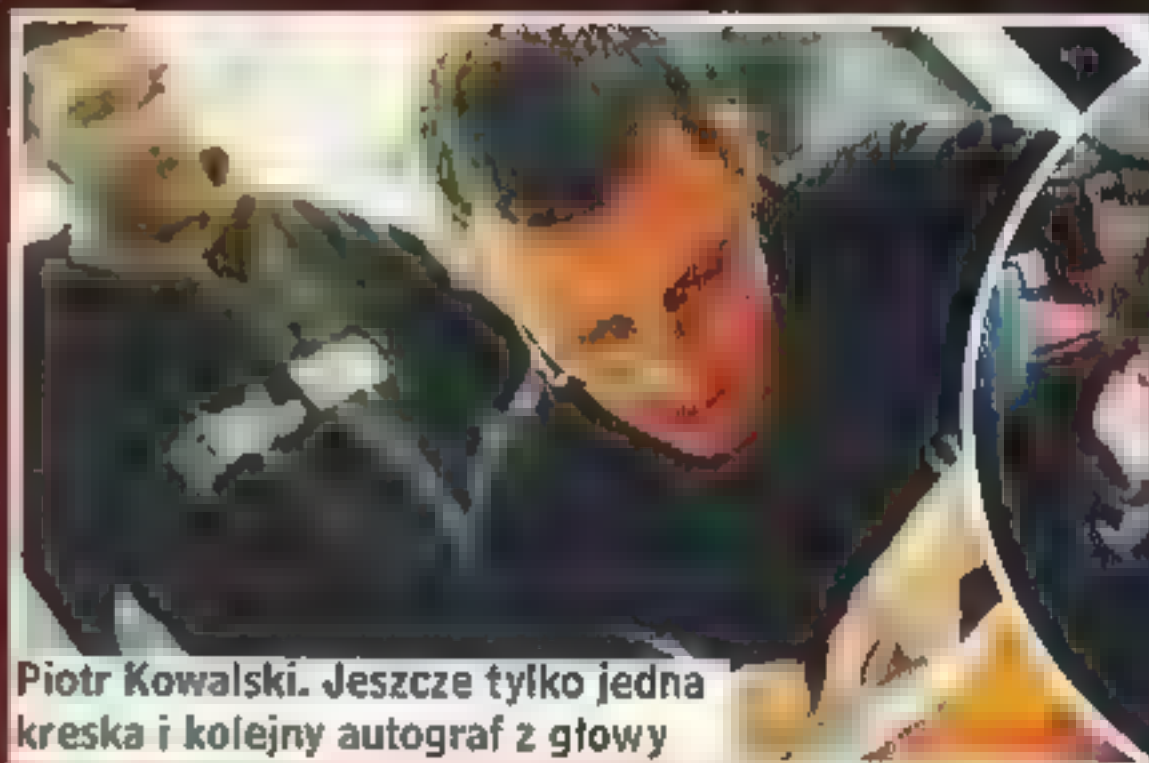


KOMIKS MA SIĘ DOBRZE A JEGO CZYTELNICY JESZCZE LEPIEJ

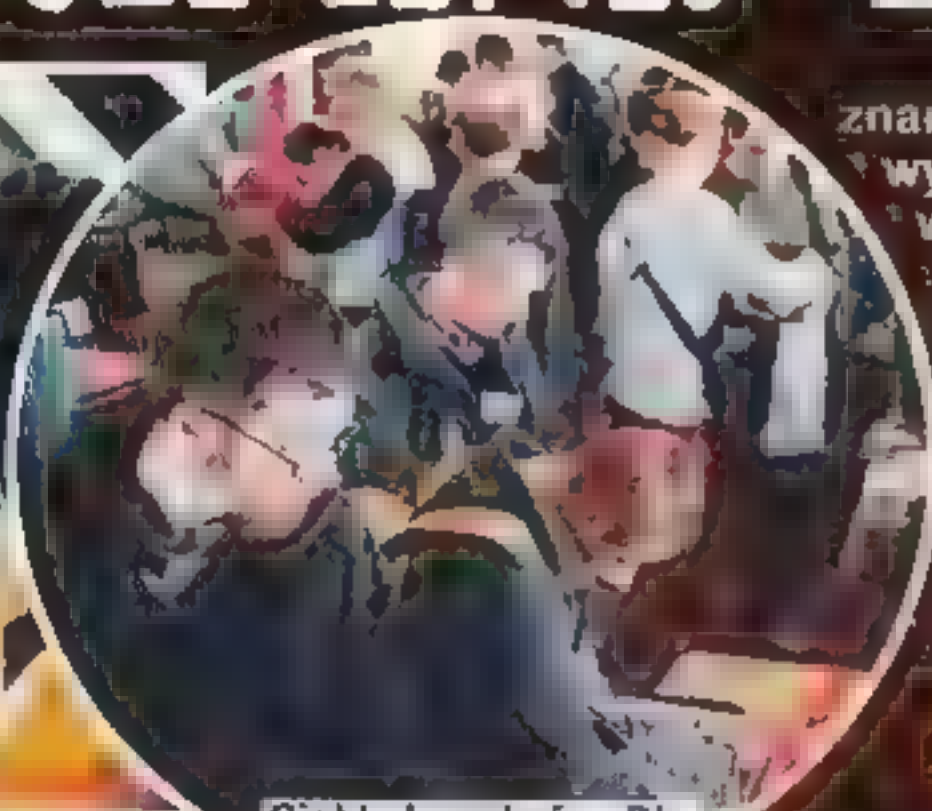


Grzegorz Rosiński,
„guru i coca-cola”
polskiego komiksu

Dnię Warszawskie Spotkania Komiksowe odbyły się w tym roku 16 marca w Klubie Garnizonowym i kinie Grunwald. Impreza, odpowiednio wcześniej nagłaśniana w prasie i radiu (m.in. w Radiostacji), spotkała się z godnym odzewem w postaci licznie przybyłych uczestników. Tak na oko było to grubo ponad tysiąc osób w różnym wieku, różnej płci, postury i fryzury, ale o jednej cześci wspólnej: zainteresowaniu komiksem. A warto było poświęcić kilka sobotnich godzin, bo organizatorzy stanęli na wysokości zadania i zapewnili mnóstwo atrakcji: od giełdy komiksów, przez spotkania z autorami, wykłady i turniej karciany, czyli dla każdego coś dobrego. Największe zainteresowanie, tradycyjnie już na tego typu imprezach, wzbudziła giełda, gdzie znaleźć można było prawie wszystko: stare i nowe komiksy polskie i zagraniczne, łącznie ze świeżutko wydanymi w Stanach tytułami. Jednym słowem: chapać, chapać, chapać! Poważne ograniczenie stanowiła bariera finansowa (może to i lepiej, że karty kredytowe nie były honorowane), bo dowiadując się o ceny głównie amerykańskich komiksów, łatwo można było dojść do wniosku, że ktoś tutaj upadł na głowę. Nie mniej atrakcyjni byli zaproszeni – z okazji premiery swoich komiksów – goście. Papcio Chmiel (alias Henryk Jerzy Chmielewski) podpisywał Księgę Zerową przygod Tytusa, Romka i A'Tomka, czyli historię



Piotr Kowalski. Jeszcze tylko jedna kreska i kolejny autograf z głowy



Giełda komiksów. Dla każdego coś dobrego

ryjki drukowane oryginalnie w „Świecie Młodych” w latach 1957-1966. Przy okazji spotkania z autorem można się było dowiedzieć co nieco o radosnej służbie wojskowej Papcia, kibicach Legii i kupie wiśniowej. Gwoździem imprezy był jednak Grzegorz Rosiński, obecny tutaj z kilku powodów: premiery najnowszego, 26. tomu przygód Thorgala „Królestwo pod piaskiem”, premiery gry karcianej opartej na przygodach dzielnego wojownika oraz wznowienia pierwszego tomu z serii „Yans” pt. „Ostatnia wyspa”. O niesłabnącej popularności autora świadczyła chociażby wielogodzinna kolejka po autograf i rysunek Mistrza. Duże słowa uznania należą się wydawnictwu Egmont, na czele z Tomaszem Kołodziejczakiem, bo to ono, oprócz uznanych od lat autorów, zdecydowało się wydać prace twórców należących do młodego pokolenia polskich rysowników komiksów. I tak: drugi tom „Gaila” autorstwa Piotra Kowalskiego, „Jeż Jerzy” nie dla dzieci” duetu Tomasz Leśniak i Rafał Skarżycki oraz „Breakoff”, spółki autorskiej Robert Adler i Tobiasz Piątkowski również miały swoją premierę na Spotkaniach, a ich

autorzy udzielali wywiadów i uśmiechali się do obiektywów. Czytelników Clicka! najbardziej chyba powinien zainteresować „Breakoff”. Jego akcja rozgrywa się w Warszawie lat 30. XXI wieku, gdzie lokalny kanciarz Kenner otrzymuje zlecenie odzyskania Psyloba – programu komputerowego umożliwiającego zeskanowanie ludzkiej jaźni i wprowadzenie jej do komputera (swoją drogą, niby Warszawa, a ksywy bohaterów jakoś mało rodzime: Kenner, Switch... chociaż w redakcji Clicka! też nie lepiej, jakiś Frogger, Krooger, Randall, a podobno Polacy nie gęsi... [hehe, może lepiej by było Kazeł, Bolec i Kielbasa? – Frogger]). Z większych wydawnictw obecni byli jeszcze „Twój Komiks” z Tarnowskich Gór, „Mandradora” z Wrocławia, „AQQ” z Po-

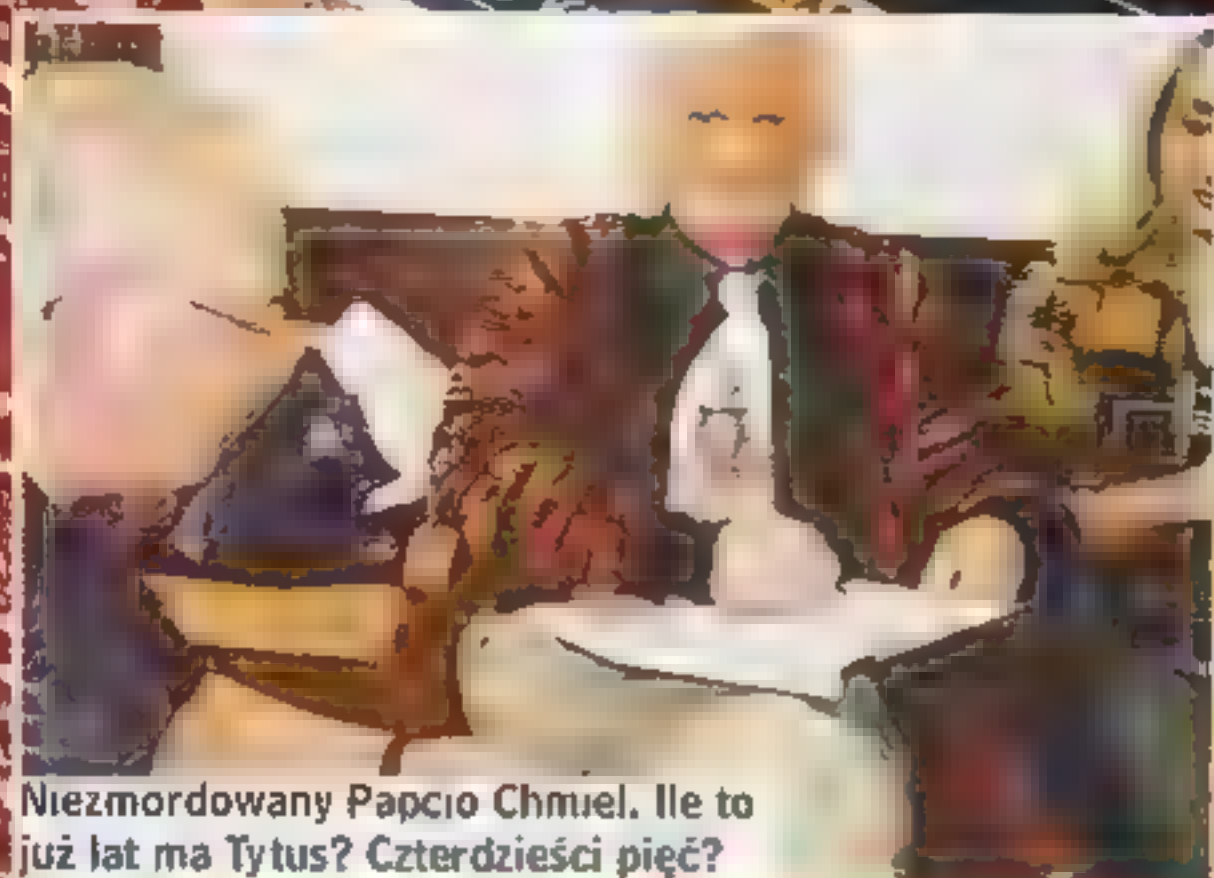
znania i kilka wydawnictw tanziniowych. Warto na koniec wspomnieć o kawiarni na IV piętrze Klubu Garnizonowego, zachowanej w uroczym, socrealistycznym klimacie, gdzie można było napić się kawy w tradycyjnej szklance. To był dobry dzień.

As w rękawie

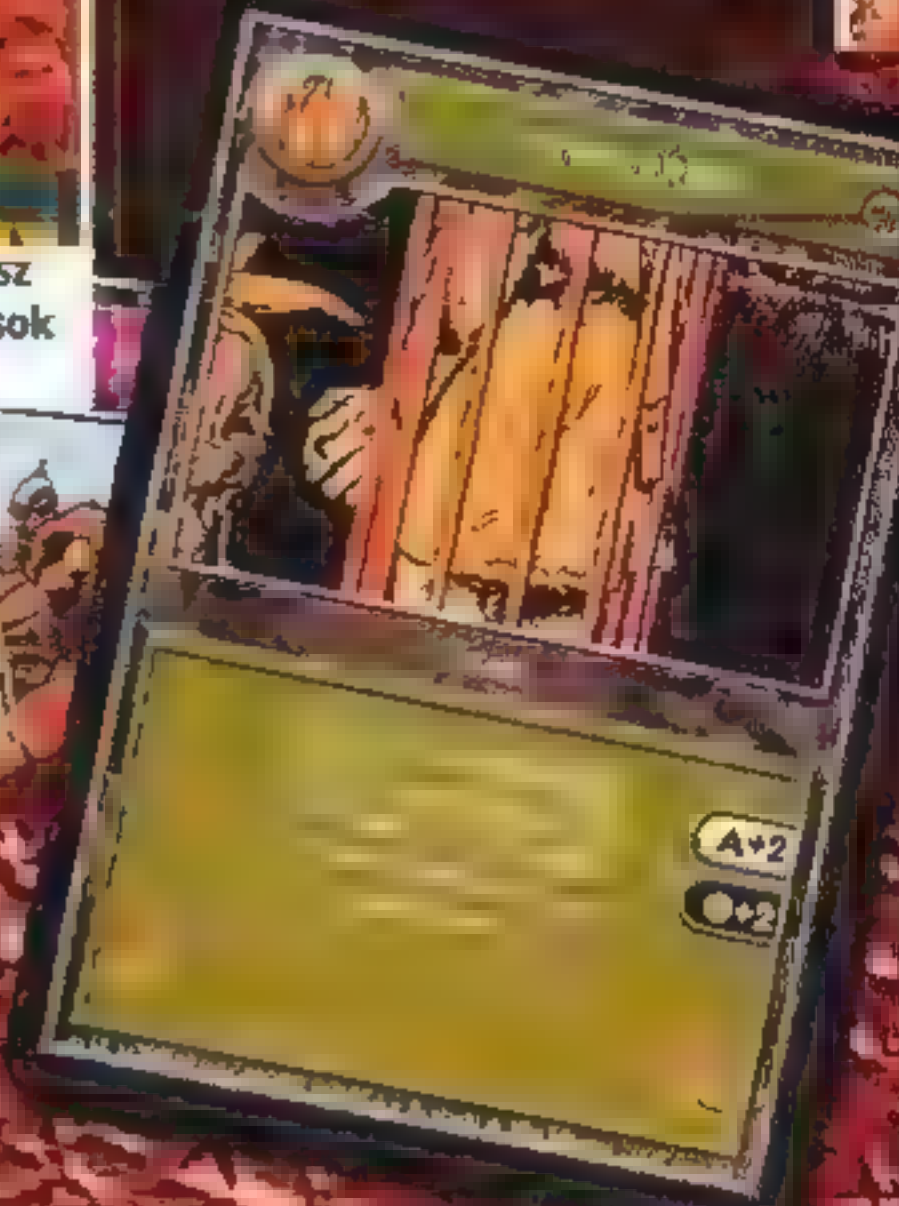
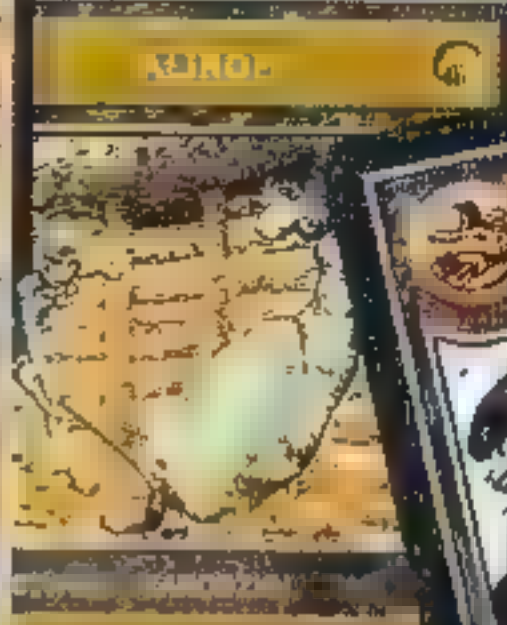
Przy okazji II Warszawskich Spotkań Komiksowych odbyła się premiera gry karcianej „Thorgal” opartej na serii komiksów o przygodach dzielnego wojownika, autorstwa Jeana Van Hamme i Grzegorza Rosińskiego. Wydana przez Egmont karcianka jest całkowicie polska. Jej autorami są znani z tam „Magii i Miecza” Maciek Kocuj i Robert Siniakiewicz, a ilustracje wykonał sam Rosiński. Podstawę karcianego „Thorgala” stanowią misje, czyli zadania, jakie wykonują różni bohaterowie znani z komiksu. Również wiele misji znanych jest z opowieści o przygodach wikinga-kosmity: Walka o Złote Miecze, Wyprawa po Trzy Klucze czy Zdobycie Wody Dziejów. Wykonana misja daje określoną liczbę punktów zwycięstwa. Ten z graczy, który zdobędzie odpowiednią ich ilość, zwycięża. Gra przeznaczona jest dla 2-4 osób i jest łatwa do opanowania. Tworzy ją 255 wzorów kart, a do rozpoczęcia zabawy wystarczy ich 55. Już słyszę: „Masz Thorgala w rękawie!”. Oficjalna strona karcianki: www.egmont.pl/thorgalccg.

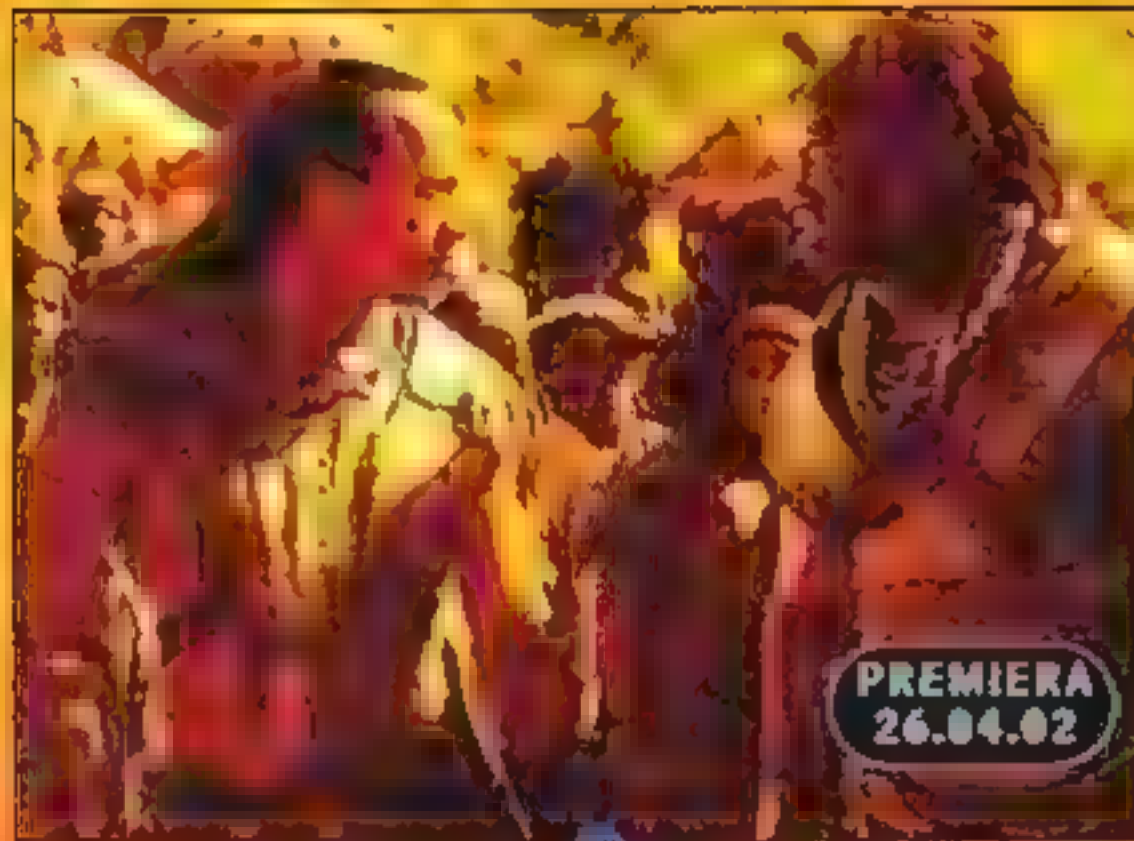


Zjazd plenum. Od lewej: Piotr Kowalski, Tomasz Leśniak, Rafał Skarżycki, Tobiasz Piątkowski, sok pomarańczowy, Robert Adler



Niezmordowany Papcio Chmiel. Ile to już lat ma Tytus? Czterdzieści pięć?



PREMIERA
26.04.02

Krol skorpion

Trzy tysiące lat przed naszą erą chorobliwie ambity człowiek o imieniu Memnon utwierdza się w przekonaniu, że jego przeznaczeniem jest zaprowadzenie nad rozproszonymi ludami pustyni. Zgromadzona pod jego dowództwem armia barbarzyńców podbija kolejne tereny, biorąc w niewolę tych, którzy przeżyli. Doradcą Memnona jest tajemniczy mag (jak to zwykle z magami bywa), przekazujący mu informacje, kiedy i jak zaatakować.

Ostatnią przeszkodą w triumfalnym pochodzie tej niepokonanej armii stanowi grupa kilku plemion pustyni, którzy niechętnie, a nie zjednoczyli się pod wodzą Mathyusa, bégłego w sztukach walki potomka walecznych rodów. Czy uda mu się pokonać Władcę Zła i przeszkodzić mu w objęciu tronu? Tego dowiesz się w kinie, gdzie na pewno nie zabraknie silnych wrażeń, dynamicznych walk, czarów i wartko płynącej akcji.

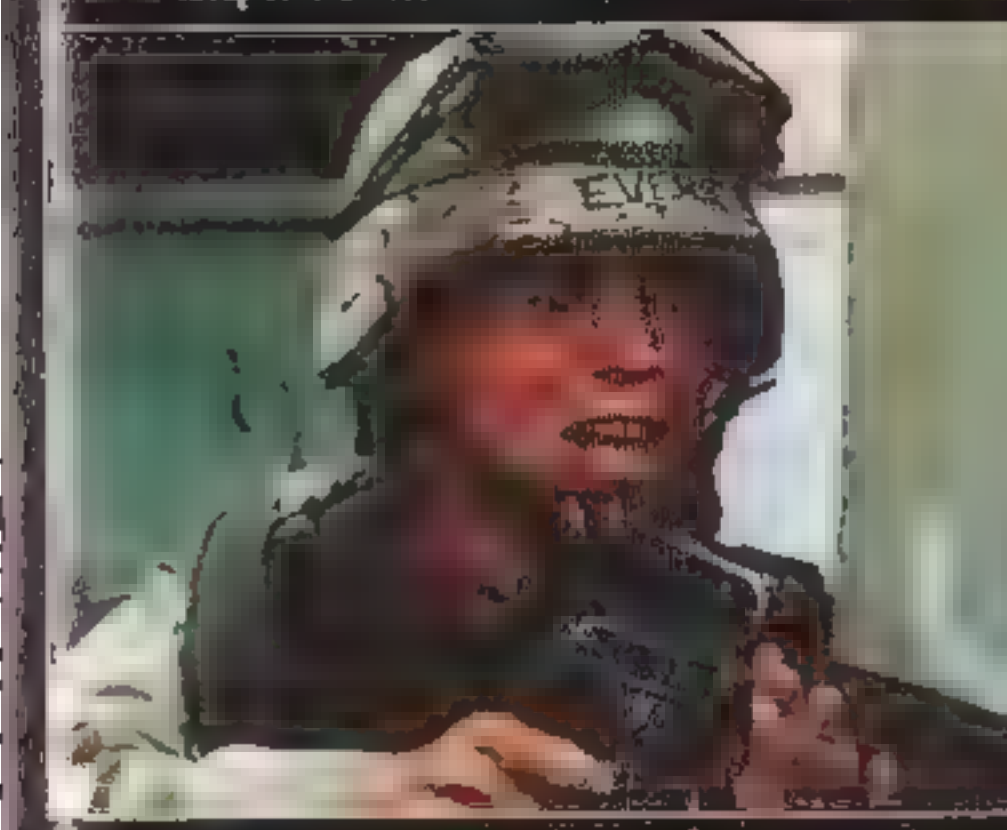
PREMIERA
12.04.02

Zawód: szpieg

Zabawa w ścigającego i ściganego to motyw często występujący w kinie amerykańskim. Tym razem w rozgrywkę na śmierć i życie zaplątało się dwóch agentów CIA, Nathana Muira i Tom Bishop (Robert Redford i Brad Pitt). Już sam fakt wystąpienia w filmie tej znakomitej pary aktorskiej gwarantuje mu powodzenie. Jest rok 1991, Muir szykuje się na emeryturę. Niestety, jego partner i podopieczny, Bishop, właśnie wpadł w tarapaty. Trzeba mu jak najszybciej pomóc, unikając międzynarodowej afery i walcząc z nieprzychylną akcją „górą” CIA. Film trzyma w napięciu, a do tego ma bardzo przyjemną muzykę i pełne humoru dialogi.

Helikopter w ogniu

Najnowszy film Ridley'a Scotta (tego od „Obcy. Ósmy pasażer Nostromo” i „Gladiatora”) opowiada o akcji zbrojnej żołnierzy Delta Force i Rangers w stolicy Somalii, Mogadiszu. Ich zadaniem jest schwytanie współpracowników zbuntowanego przywódcy wojskowego Mohameda Faraha Aidida. Coś, co miało być banalną akcją, kończy się krwawą jatką i zestrzeleńiem dwóch helikopterów Black Hawk. I choć film jest naprawdę brutalny, warto go zobaczyć choćby dla fenomenalnych zdjęć Sławomira Idziaka. Helikoptery filmowane w akcji i z kilku kamer robią niesamowite wrażenie.

PREMIERA
22.03.02

KINO

Vanilla Sky

PREMIERA
15.03.02

Vanilla Sky to film, który nie tylko ma świetną fabułę, szybko zmieniającą się akcję, mnóstwo wątków, ale i bardzo atrakcyjną estetykę. W tym do tego jeszcze dwa bardzo atrakcyjne aktorki, Penelope Cruz i Gwyneth Paltrow. W filmie, który ma być porównywany do „Amélie” i „Memento”, można spodziewać się podobnych tytułów. Na pewno na uwagę zasługuje część, w której dochodzi do zawiązania intrygi. Potem tempo spada i robi się trochę nudno.



Piękny Umysł

PREMIERA
01.03.02

Aż dziw, że kolejna wielka kreacja Russella Crowe, tym razem w roli mordercy, nie spotkała się z przychylnością członków Amerykańskiej Akademii Filmowej. Choć aktor otrzymał nominację do Oscara za najlepszą rolę drugoplanową, to jednak nie udało mu się zdobyć tytułu. W filmie, który ma być porównywany do „Amélie” i „Memento”, można spodziewać się podobnych tytułów. Na pewno na uwagę zasługuje część, w której dochodzi do zawiązania intrygi. Potem tempo spada i robi się trochę nudno.



E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

PREMIERA
31.05.02

Choć do premiery filmu pozostało jeszcze trochę czasu, wielu z nas, jak zwykle, by wspomnieć o tym przedsięwzięciu. Oczywiście, kto z nas nie wie i nie kocha E.T.? Dwadzieścia lat po wejściu obrazu do kin Steven Spielberg przygotował poszerzoną i całkowicie „odkrywaną” wersję przygod sympatycznego stworzenia. Dodano więcej wcześniej niepublikowanych scen, podrasowano grafikę, dorzucono trochę efektów specjalnych, o których poprzednie pokolenie się nie śniło i zniksowaną cyfrowo ścieżkę dźwiękową. Reszta, czyli wzruszająca opowieść o tym, jak bardzo E.T. chce wrócić do domu, pozostały bez zmian. Dla fanów gatunku pozycja obowiązkowa.



JEDNYM ZDANIEM

► Prawie tysiąc

Jaki wynik? Według statystycznych w Polsce działa już około 800 sklepów internetowych. Większość z nich oferuje książki, płyty, kasety, audio oraz multimedia. Zaledwie 1/4 sieciowych sklepów eksportuje towary zagranicę, co na zachodzie byłoby nie do przyjęcia.

► Co złego to nie TP S.A.

Urząd Regulacji Telekomunikacji postanowił nałożyć na TP S.A. karę w wysokości 350 mln złotych. Według URT największy operator celowo utrudniał działanie konkurencji (firmy NOM), narzucając jej niekorzystne warunki. Urząd zarzuca krajowemu monopolistom, że zaniżył w raporcie dla URT wyniki działalności w raporcie dla URT. Czyżby tak? Co do tego nasz krajowy operator? Jak zwykle twierdzi, że jest niewinny, nie ma zamiaru płacić i że odwoła się do sądu. Skąd my to znamy?

► XBox: nowe pady

Microsoft oficjalnie zapowiedział, że rozpocznie produkcję nowych padów do swojej konsoli. W porównaniu do tych pokazanych na japońskiej premierze, nowe kontrolery będą mniejsze, lżejsze i bardziej ergonomiczne. Co więcej, co nie sprawi, że sterowanie w grach stanie się wygodniejsze. Poza tym, nowe pady będą posiadały dłuższy kabel. Co ciekawe, Microsoft nie zamierza dodawać ich do konsoli – może je będzie sprzedawać osobno, co musi grać się wydanie dodatkowych 40 dolarów. Sprytnie.

► Główna sprzedaż

Polscy obywateli, premierze okazało się, że najnowsze dziecko Microsoftu sprzedaje się znacznie gorzej, niż chciałoby firma. Nie udało się osiągnąć tak rewolucyjnego wyniku jak PlayStation 2. W ciągu pierwszych dni w Niemczech i Francji sprzedano tylko około 10.000 sztuk. Lepszy wynik uzyskano w Wielkiej Brytanii, choć pojawiły się głosy, że konsola wytopiła się w sprzedaży, aby poprawić wyniki. Na jakiej sytuacji spory wpływ ma sama sprzedaż. W Europie sprzedaż nie była tak dobra. W USA (około 700 zł), gdy w USA (około 260 zł). W Polsce gracze zapewnili najbardziej interesującą konsolę. Oficjalnie pojawił się na nas. Na co, nie wiadomo, czy jest to jest za duży oficjalny dystrybutor. Urządzenie, co nie może dobrze potencjalnym nabywcą.

► Pentium IV 2.4 GHz

Edytor japoński to naja dobrze wszystkim nowaki techniczne pojawiają się w nich w sklepach wcześniej, niż na całym świecie. Najpierw X-Box, a teraz najnowsze Pentium IV. Porównując, choć gracze mogą nie teraz pójść do sklepu kupić najnowszy procesor Intel. Pozostali użytkownicy oczekują jeszcze kilka tygodni. Na wyposażenie możemy dodać nowy procesor kosztujący równowartość 2.400 złotych. Zatem w Polsce można kupić nowy komputer i sterować.

Wszystko, o czym najnowsze produkty Logitech



ClickSmart 310

Produkty Logitech od dawna cieszą się w pełni zasłużonym uznaniem wśród użytkowników komputerów. Nic dziwnego – firma ta ma na swoim koncie wiele innowacyjnych rozwiązań. Mogliśmy się o tym przekonać, testując poniższe urządzenia.



Logitech zaatakował rynek dwoma nowymi modelami kamer internetowych, połączonych z aparatem. ClickSmart 310 i 510. Wrażenia z ich użytkowania są bardzo pozytywne!

Jako kamera internetowa ClickSmart jest wręcz idealny! Daje piękny, ostry i bardzo płynny obraz. Urządzenie nadaje się do pogawędki na Net-meetingu lub innym programie. Dobre strony tej kamery można też zauważyć podczas robienia tak zwanych webcamów na stronach www. Obraz przesyłany jest bez żadnego problemu i wygląda bardzo dobrze. Zaskoczył mnie rezultat transmisji obrazu na żywo, gdyż obraz był płynny i nie było problemów z dźwiękiem. Na naszych łączach jest to rozwiązanie wręcz abstrakcyjne i na ogół spotyka się właśnie webcama. Obraz nagrywany przez kamerę bezpośrednio na dysk twardy także jakością nie ustępuje konkurencyjnym urządzeniom – w grę wchodzi rozdzielczość od 160x120 do 640x480. Obraz jaki daje kamera bardzo zależy od ustawień, więc warto poprosić o to kogoś, kto się na tym zna.

ClickSmart oferuje możliwość nagrywania filmów i robienia zdjęć. Fil-

my kręcone są w rozdzielczości od 160x120 do 320x240. Kamera ma wbudowany mikrofon, więc całość nagrywana jest z dźwiękiem. Niestety, jakość tak nagrywanych filmów jest gorsza, niż ta nagrywana bezpośrednio na komputerze. Dodatkowo jest ograniczenie do 40 sekund w wyższej i do 90 w niższej rozdzielczości (w przypadku modelu 310 jest to 15 sekund). Jako aparat ClickSmart sprawuje się już o wiele lepiej. Zdjęcia robione są w rozdzielczości od 320x240 do 1280x960 (maksymalnie pomieści 480 zdjęć lub 160 w przypadku modelu 310). Zdjęcia są skalowane do 1,3 Megapixeli. Fotki są dobrej jakości, choć wiele zależy od tego, jak się je wykonuje. Tutaj, niestety, ujawnia się największy minus tego sprzętu, gdyż zrobienie dobrego zdjęcia wymaga naprawdę wiele wysiłku. Trzeba wiedzieć, kiedy włączyć lampę błyskową. Balans bieli nie działa rewelacyjnie, więc lepiej robić zdjęcia bez lampy. Urządzenie oferuje jeszcze funkcję Multi-snap, czyli robienie 5 zdjęć pod rząd. Posiada też samowyzwalacz.

INFORMACJE OGÓLNE

Kamerę podłącza się do portu USB. Bez komputera działa na 4 baterii AAA. Obsługa aparatu jest intuicyjna, a dostarczone oprogramowanie obsługuje się bez problemu. Dołączono dwie płytki z oprogramowaniem, które przyda się podczas montażu filmu czy obróbki zdjęć. Kamera posiada solidną podstawkę oraz klapy na obiektyw. Posiada też wymienną 8 MB kartę pamięci (2 MB w modelu 310 – niewymienna). Dodam, że instalacja przebiega bez najmniejszego problemu. Jest to zabawka dosyć droga, gdyż model 510 kosztuje 799 zł, a 310 – 399 zł. Jeśli masz tyle pieniędzy, to polecam. W innym wypadku poszukaj czegoś tańszego.

Logitech Poland
ul. Goszczyńskiego 9/1
02-610 Warszawa
tel. (22) 8448278, fax (22) 8448169
Cena: 400/800 zł

marzy twój PC

Logitech

WingMan

CORDLESS



Zadnych kabli, przyjemne wibracje, niezwykle wygodny kształt – taki właśnie jest pad firmy Logitech. Powoli urządzenia bezprzewodowe stają się coraz bardziej powszechne. Ma na to wpływ duża swoboda, którą dają. Przyznam, że WINGMAN nie tylko nie ogranicza długością kabla, ale daje możliwość grania skąd tylko się chce. Zasięg jest tak duży, że można by spokojnie siedzieć w pokoju obok i decydować o naszych poczynaniach w grze. Pad posiada dziesięć bardzo wygodnie rozmieszczonych przycisków, dwa bardzo czułe drążki oraz dualpad. Dodatkowo posiada przepustnicę oraz Vibration Feedback. Ten ostatni sprawuje się naprawdę świetnie i podczas gry czuć bardzo wyraźne wibracje. Opcje Vibration Feedback można wyłączyć jednym guzikiem. Pad najlepiej sprawuje się w bójkach oraz grach sportowych – FIFA dopiero teraz nabrała dla mnie blasku :) Trzeba jednak przyznać, że dwa drążki oraz przepustnica sprawdzają się nieźle

również w symulatorach. Kształt pada jest na tyle wygodny że nawet osoby o niewielkich dłoniach mogą go używać.

Instalacja przebiega bez najmniejszego problemu, wystarczy zainstalować sterowniki i podłączyć nadajnik do portu USB. Jedyną rzeczą, która może przeszkadzać podczas zabawy jest ciężar pada – cztery paluszki zwiększają go co najmniej o połowę.

WINGMAN CORDLESS GAMEPAD warto polecić każdemu, kto do tej pory nie znalazł odpowiedniego urządzenia dla siebie. Naprawdę nie ma co się zastanawiać, wybór ten jest jak najbardziej trafny, choć nieślety, cena nie jest niska!

Logitech Poland
ul. Goszczyńskiego 9/1
02-610 Warszawa
tel. (22) 8448278, fax (22) 8448169
Cena: 249 zł

MouseMan

TRAVELER

W założeniu mysz MouseMan Traveler przeznaczona jest dla użytkowników laptopów i notebooków. Mysz jest bardzo mała (ma około 7 centymetrów dłu-

gości), zaś kabel łączący ją z komputerem jest dość krótki (około 80 centymetrów). MouseMan podłącza się do komputera przez złącze USB, jak na nowoczesny sprzęt przystało. Obudowa wykonana jest z eleganckiego czarnego plastiku, zaś jej wierzch jest blaszany.

Traveler jest myszą optyczną i działa bardzo stabilnie (oczywiście, nie trzeba posiadać żadnych specjalnych podkładek, jak to bywało w dawnych czasach).

Pomimo małych rozmiarów, mysz MouseMan Traveler leży w ręku bardzo dobrze, więc komfort pracy jest wysoki. Zgodnie z obowiązującymi standardami, mysz wyposażona jest w kółko, służące do przewijania tekstu, które jest jednocześnie trzecim przyciskiem.

Do kompletu z myszą dodano



bardzo eleganckie skórzane etui oraz płytkę z driverami (małe CD). Nie bez powodu Logitech uważany jest za lidera w sektorze producentów akcesoriów do komputerów PC. Jakość wykonania myszy MouseMan Traveler potwierdza ten wizerunek. Polecamy wszystkim, którzy cenią sobie komfort i wygodę.

Logitech Poland
ul. Goszczyńskiego 9/1
02-610 Warszawa
tel. (22) 8448278, fax (22) 8448169
Cena: 200 zł

TOMB RAIDER



Niesamowicie dostępne i bardzo niewiele screenów z gry.



CO NOWEGO U LARY?

20 marca tego roku firma Eidos zorganizowała w Londynie prezentację najnowszej odsłony serii TOMB RAIDER. Wiadomo już, że gra będzie nosiła podtytuł ANGEL OF DARKNESS oraz że została wydana w listopadzie 2002. Podczas imprezy (w jednym z londyńskich pubów) zaprezentowano intro oraz kilkanaście animowanych erywków pokazujących szczegóły engine'a oraz ukazujących klimat gry. A trzeba przyznać, że klimat się zmienił, i przynajmniej tak wynikałoby z intro. Miejscami przypominano one bowiem bardziej fragmenty słynnej Phantom of the Opera niż poprzednie części serii. Inaczej mówiąc, klimat wydaje się dużo bardziej mroczny i krwawy, co sugerowałoby, że gra przeznaczona będzie dla starszych graczy. Trudno na razie stwierdzić, na ile zmiana ta wpłynie na wizerunek Lary. Jeśli chodzi o sam engine, widno wyraźnie, że programiści włożyli wiele wysiłku w dopracowanie ruchów swojej pupilli, jak również w stworzenie pięknych i klimatycznych scenarii. Od dłuższego czasu już nie zwracaliśmy uwagi na kolejne odcinki TOMB RAIDERA, ale tego tytułu nie omiślimy dokładnie obejrzeć.

Frogger

PS Za zorganizowanie wyjazdu dziękuję firmie IM-GROUP



Filmowy zegarek



Firma Seiko wprowadziła niedawno na rynek nowy zegarek z serii Chronograph, oznaczony symbolem SKS 293P1. Stylistyka zegarka ma nawiązywać do filmu „Avalon”, który niedawno zagościł na naszych ekranach. Sam produkt jest niezwykle interesujący i bez względu na to, czy komuś kojarzy się z filmem, czy nie, zasługuje na uwagę. Wyposażony został w stoper oraz kalendarz. Jest wodoszczelny do 50 metrów ma specjalne, wzmocnione szkiełko. Kosztuje około 800 zł.

Więcej informacji:
<http://www.zlbi.pl>

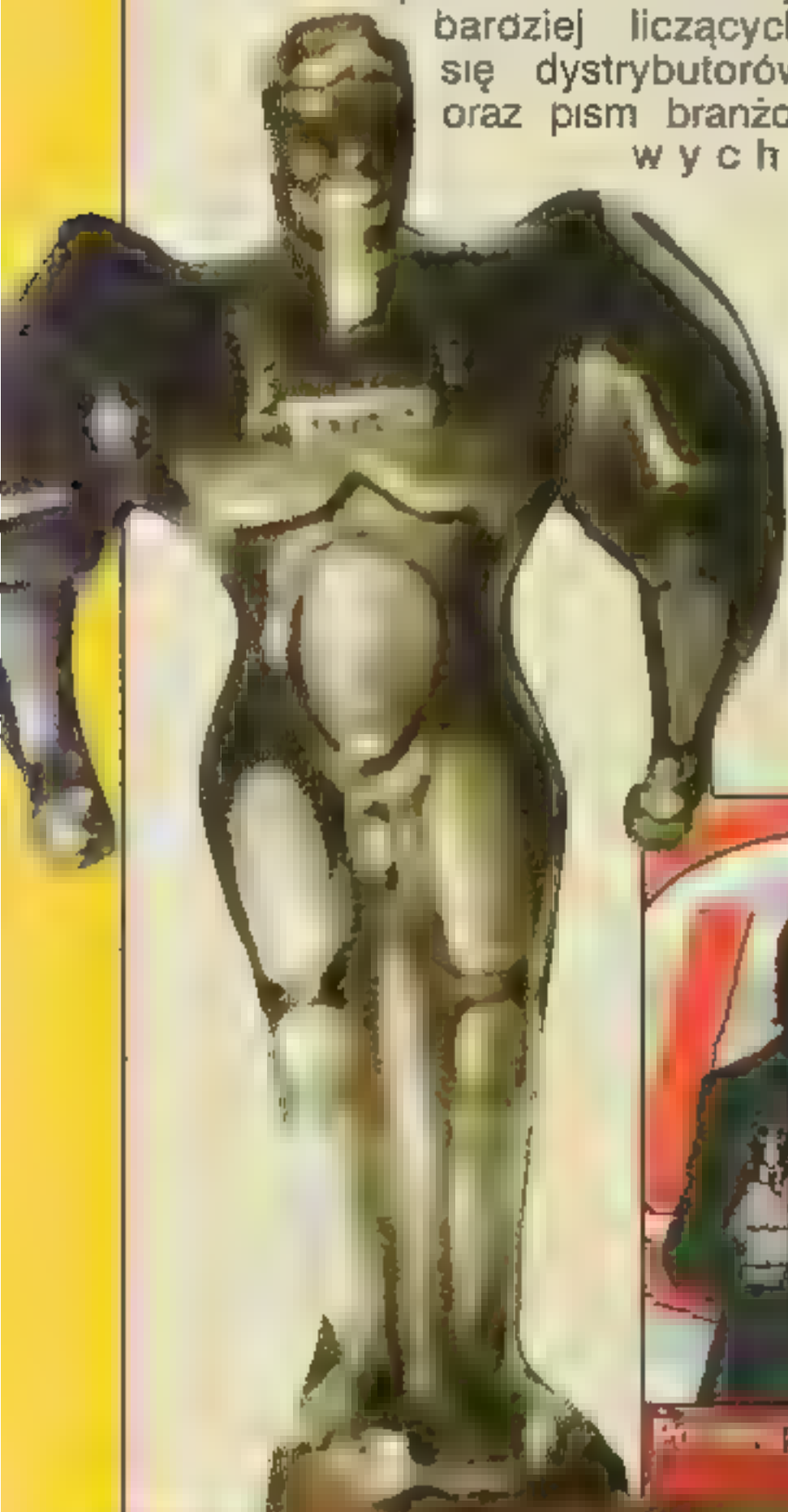
Dual Shock PC USB

Marta Multimedia przedstawia właśnie swój nowy gamepad typu Dual Shock przeznaczony do komputerów klasy PC, pracujący w trybie analogowym lub cyfrowym. Dzięki połączeniu kontrolera z portem USB jego instalacja i konfiguracja przebiega wyjątkowo bezproblemowo. Niestety, jak w przypadku wielu spośród urządzeń firmowanych przez Martę, opcja wibracji (nazwana tu dumnie Dual Shock) to zwykłe mydlenie oczu. Dodatkowy kabel podłączany do karty muzycznej od razu wskazuje na to, że pad będzie reagował na dźwięk i wibrował niezależnie od tego, czy uruchomisz grę, czy też będziesz spokojnie słuchał muzyki na komputerze. Pad potrafi też podskoczyć na stole podczas dźwiękowych komunikatów systemowych Windows! Sam kontroler sprawuje się wyjątkowo dobrze. Pęsetowy Dual Shock wyposażony jest w standardowy „krzyżak” i dwie gałki analogowe, z czego jedna spełnia rolę przepustnicy. 18 przycisków w trybie cyfrowym i 9 w analogowym sprawia, że można nim bezproblemowo sterować nawet w bardziej złożonych grach. Wrażenie ogólne jest jak najbardziej pozytywne, raz tylko spora waga urządzenia.



IMPERATORKI rozdane!

O konkursie na najlepsze gry ubiegłego roku organizowanym przez Wirtualne Imperium Gier pisaliśmy w dwóch poprzednich numerach Clicka! 22 marca odbyła się uroczystość przyznania statuetek Imperatorków dla dystrybutorów najlepszych gier komputerowych 2001 roku. W siedzibie Wirtualnej Polski pojawili się przedstawiciele najbardziej liczących się dystrybutorów oraz pism branżowych.



Oczywiście nie mogło tam też zabraknąć redakcji CLICKA!, który był patronem medialnym całej imprezy.

Zanim jednak zostały ogłoszone wyniki konkursu, wywołano na środek gościa specjalnego. Był nim widz programu Hyper, który został zaproszony na galę. Podczas uroczystości otrzymał zestaw gier komputerowych ufundowanych przez IM Group oraz plecak firmowy Creative Labs.

Wszystkie zwycięskie gry miały jednego dystrybutora – firmę Play It. W tym roku wyraźnie zdeklasowała ona swoich rywali. Na uwagę zasługuje zwłaszcza fakt, że po raz pierwszy jedna gra zdobyła nominacje we wszystkich czterech kategoriach. Mowa tu oczywiście o MAX PAYNE, który dostał dwie statuetki.

Po części oficjalnej wszystkich gości zaproszono na mały bankiet. Tu przy suto zastawionym stole nastąpiło bratanie się towarzystwa. Konkurencyjni na co dzień dystrybutorzy oraz redaktorzy pism zakopali na chwilę topory wojenne i razem ucztowali.

Galerię zdjęć z imprezy znajdziecie na stronach Wirtualnego Imperium Gier (www.gry.wp.pl/imperatorki), a dłuższą relację możecie obejrzeć w programie Hyper (17.04 o 23.00 i 20.04 o 22.30).

A oto wyniki konkursu w poszczególnych kategoriach

Gra roku 2001
Aliens vs. Predator 2
Max Payne
Operation Flashpoint

Najbardziej Grywalna Gra
Max Payne
Operation Flashpoint
Commandos 2

Najbardziej Innowacyjna Gry
Max Payne
Black&White
Red Faction

Najlepsze Polskie Wydanie Gry
Arcanum
Fallout Tactics
Max Payne

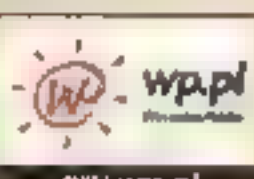
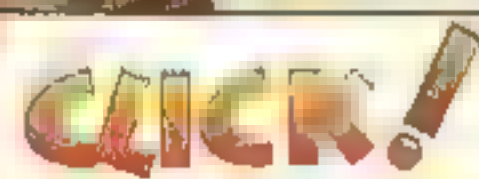
A oto szczęśliwcy, którzy wylosowali główne nagrody:

3D Blaster GeForce2 Titanium
Tomasz Maciarkiewicz z Kalisza (głos z internetu)
Sound Blaster Audigy Platinum
Weronika Nowaczyk z Krakowa (głos z kuponem z Clicka!)
Creative PC Cam 300:
Marcin Chmurzyński z Łodzi, Michał Wilczyński z Gdańska (głosy z Internetu)
Creative Inspire 5.1 5300
Katarzyna Kowalewska z Warszawy (głos pocztówkowy od Hyper)
Lista wszystkich nagrodzonych znajduje się na stronie www.gry.wp.pl.



Patronat medialny:

Sponsorzy nagród:



WOJOWNIK

LEGENDA

KRÓL

THE ROCK
KRÓL SKORPION

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH WWT ENTERTAINMENT AN ALPHAVILLE/STEPHEN SOMMERS/MISHEN FILMS PRODUCTION A CHECK RUSSELL FILM THE SCORPION KING THE ROCK KEVIN HART
BERNARD HILL GRANT HESLOH PETER FACINELLI STEVEN YOUNG RALPH MOSSLEY AND MICHAEL CLARKE DUNCAN CO-PRODUCED BY RICHARD LUKE ROTHSCHILD ASSOCIATE PRODUCER MICHAEL TRONICK BASED UPON THE BOOK BY JOHN DEWNEY
EDITOR MICHAEL TRONICK A.C.E. PRODUCTION DESIGNER ED VERREARD DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JOHN R. LEONETTI EXECUTIVE PRODUCER VINCE McMAHON PRODUCED BY STEPHEN SOMMERS SEAN DANIEL JAMES JACKS KEVIN MISHEN
SCREENPLAY BY STEPHEN SOMMERS AND JONATHAN PALES STORY BY STEPHEN SOMMERS AND WILLIAM OSBORNE AND DAVID HAYTEN DIRECTED BY CHECK RUSSELL
SOUNDTRACK FEATURING NEW MUSIC FROM GODSACK AVAILABLE ON UNIVERSAL RECORDS/UMC SOUNDTRACKS A UNIVERSAL PICTURE
www.the-scorpion-king.com



CANAL+

BRNO

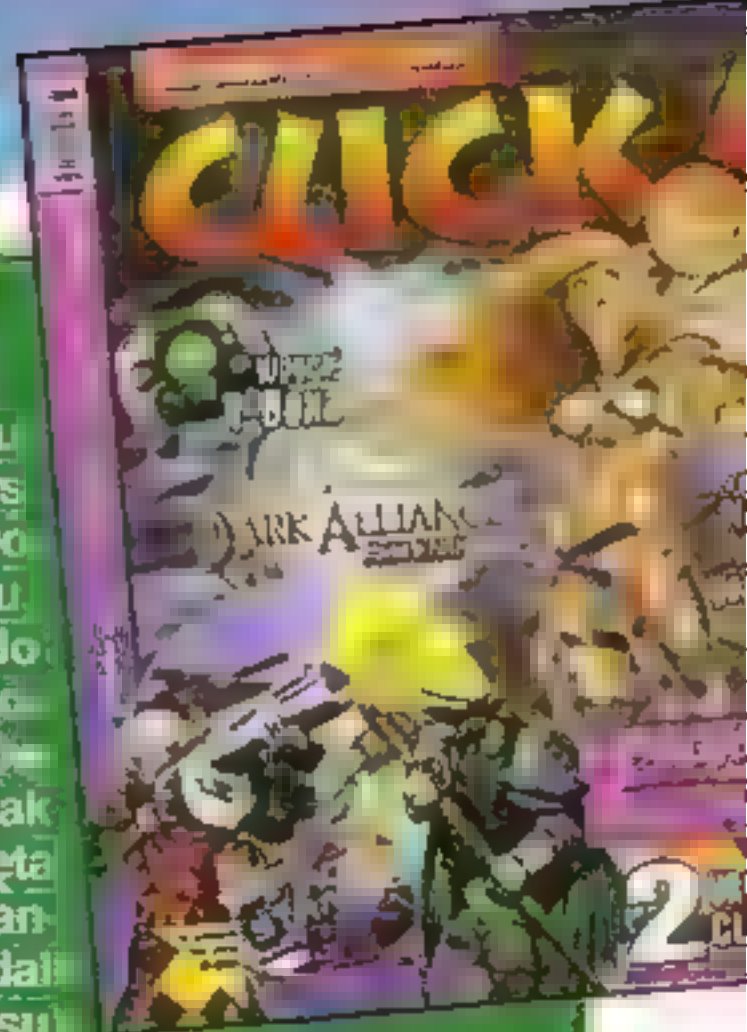
WAW

W KINACH OD 26. KWIECZNIA

SPORTOWY

Tempo

onet.pl



JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry Kupony ważne są do połowy kwietnia

Jedynie z Clickiem! każdą z poniższych gier możesz kupić za 10 zł! Wysyłka gratis!

Star Trek Alien Nations 2 79 zł 69 zł
99 zł 89 zł

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wysłesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

Dzięki Clickowi! możesz kupić TANIEJ wiele doskonałych gier firmy IM GROUP



Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz 5% taniej! Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wysłesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – GRATIS! Jeśli masz pytania, dzwoni: (0-22) 832-54-31.

Kupuj z Clickiem! Każde kupując otrzyma teraz grę niespodziankę! Polecamy gry w polskiej wersji językowej:

STAR TREK DOMINION WARS 59 zł
KONAN 59 zł
SOCA 5-04 99 95 zł

Wyslij do nas zamówienie na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon, podaj tytuły zamawianych gier oraz swój adres. Przy zamówieniu powyżej 50 zł, WYSYŁKA GRATIS! W przeciwnym razie koszty wysyłki (8,50 zł) pokrywa kupujący. Nasz adres: TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała tel. (0-33) 813-03-16.

WIELKA PROMOCJA! Z Clickiem! możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT 10% taniej!

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyslij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka gier GRATIS!

MATEMATYKA NIE JEST JUŻ TRUDNA! **Empira**

Funkcje z tym kuponem 10% taniej! 26,91 zł „Funkcje. To takie proste! Matematyka w gimnazjum” pomoże ci... w czym? Dowiesz się w Sieci: www.empira.com.pl

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyslij na adres: Empira, ul. Lipowa 22, 44-207 Rybnik. Nie zapomnij podać swoich danych: imię, nazwisko, adres zamieszkania. Zapłacisz przy odbiorze!

Jak Clickers dla Lary zapłonął

Dawno, dawno temu, w czasach, kiedy dzieci w czerwonych kapturkach sprzedawały zapalki na ulicach, żyła sobie mała dziewczynka o imieniu Lara. Podobnie jak w wypadku większości jej rówieśniczek, życie Lary nie było usłane różami. Urodziła się w biednej rodzinie rybaczkiej, ojciec był Chińczykiem, a matka rodowitą Aborygenką. Sama zaś Lara była biała, co doprowadzało jej tatę (znanego z rasistowskich zapędów) do szewskiej pasji. W ich niewielkiej, lecz przytulnej lepiance mieszkało jeszcze pięcioro rodzeństwa. Sielanka taka trwałaby wlecznie, gdyby nagle nie wyschło jezioro. Konsekwencje tego zdarzenia były wręcz tragiczne. Ojciec postanowił, że dzieci zaczną pracować. A ponieważ w ówczesnych czasach business zapalczany rozkwitał, wkrótce Lara znalazła się na ulicy z dużą partią towaru. Było to bardzo trudne zajęcie: duża konkurencja i nieprzychylnie warunki atmosferyczne. Kiedy padał deszcz, siarka namakała, natomiast kiedy świeciło słońce, występowała groźba samozapłonu, co było niezgodne z przepisami BHP. Mimo obiecujących początków, koniec jej sukcesów zawodowych zbliżał się nieuchronnie. Już nawet praca po godzinach nie przynosiła zysków, a z nieba ciągle padał śnieg i szczyptał mróz. Kiedyś Lara wracała do domu, zmarznięta i zmęczona, i nieopatrznie oparła się o największą i najjaśniejszą latarnię w mieście. Nawet nie przypuszczała, jak to zmieni jej dotychczasowe życie! Pech bowiem chciał, że przechodził tamtędy... miś Yogi. Ogarnęło go wielkie podniecenie i jednym ruchem łapy przyciągnął Larę do swego kosmatego i rozgrzanego futra. Wróciła do domu, nad rankiem, szczęśliwa i lekko rozkojarzona. Groźne spojrzenie ojca momentalnie sprowadziło ją na ziemię, gdyż w tej samej chwili uświadomiła sobie, że nie ma ani pieniędzy, ani zapalek. W porywie szału stary rybak wyrzucił Larę na bruk. I cóż miała zrobić biedna sierotka w czerwonym kapturku? Bez dachu nad głową i bez pieniędzy, z resztką niedźwiedziego futra na ciele, snuła się dniami i nocami po ulicach. Powoli zauważyła, że przechodzący mężczyźni przyglądają się jej uważniej niż innym kobietom. I wtedy wpadła na genialny, a zarazem prosty pomysł, jak połączyć przyjemne z pożytecznym. Jej następnymi klientami było stadko rozwydrzonych siedmiu krasnoludków. Sława Lary szybko rozeszła się po okolicy. Nie minął tydzień, jak jej ofiarą padła parszywa dwunastka. Wtedy dziewczynka, bogatsza w doświadczenia i spragniona nowych wrażeń, uwiodła Alibabę oraz jego czterdziestu rozbójników. Jej upodobanie do wysokich liczb nie miało końca.

Mai dropy

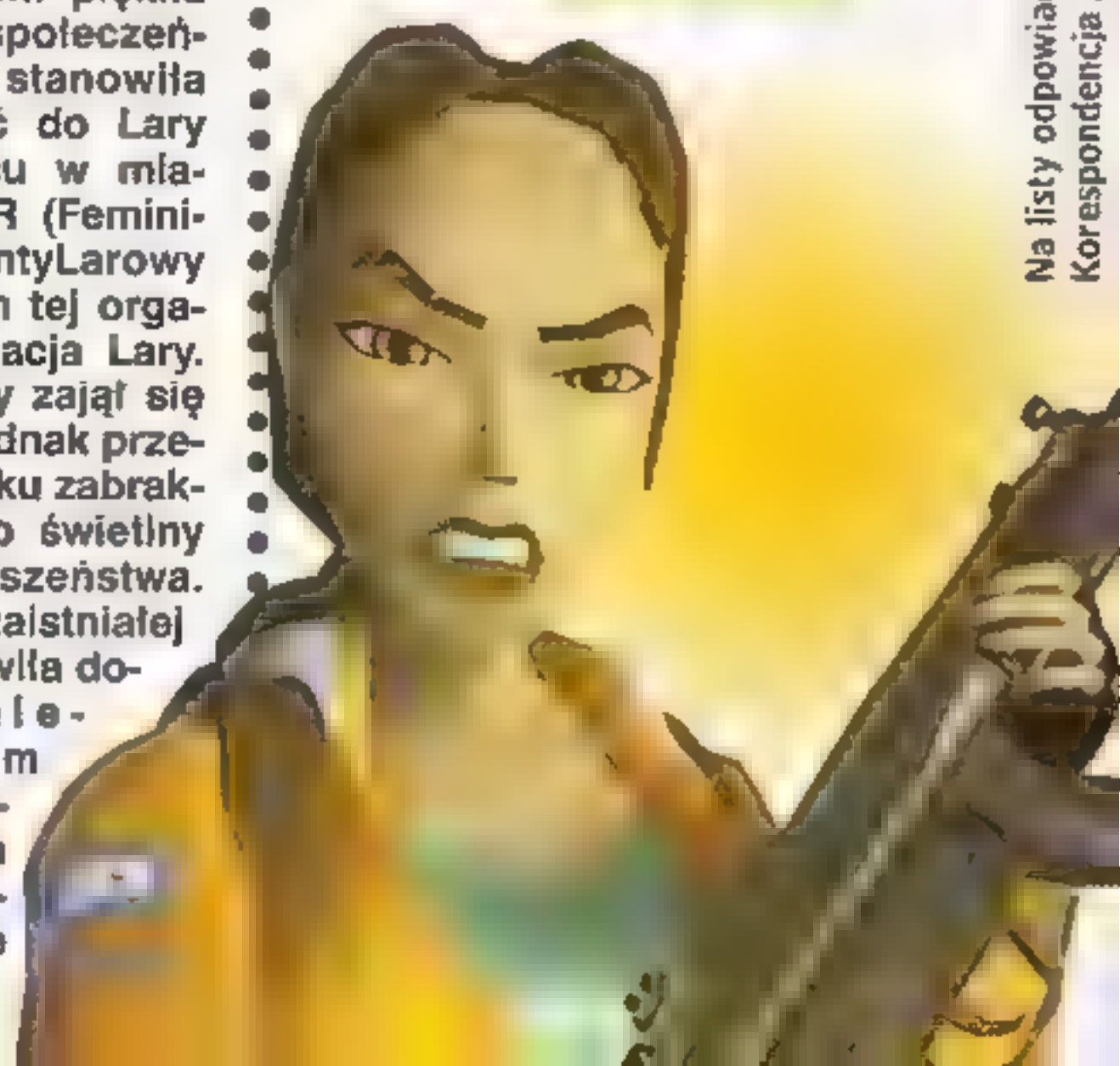
Oto nadszedł czas rozstrzygnięcia konkursu na opowiadanie zatytułowane: „Jak Clickers poderwał Larę”. Do redakcji przyszło mnóstwo prac. I ku mojemu ogromnemu zaskoczeniu większość ściśle trzymała się reguł (objętość do 600 znaków). Niestety, nie było ich zbyt wiele. I mimo popularności elektrycznych zapalek – przypisywałem mi o palpitację serca. Jednak po namyśle, zastanowieniu i skupieniu Święta Trójca w składzie dyrektor Randall, prezes Randall i przewodniczący Randall (sekretarz Randall) była członkiem komisji, ale bez prawa głosu postanowiła przyznać nagrody następującym opowiadaniom:

Raider 5 oraz kubek Clicka

Nagroda: Tomb Raider 5 oraz kubek Clicka

Przez syplnię Lary przewinęło się wielu, nie wspominając o siedmiu wspaniałych, dywizyjnych 303 czy chociażby czterech pancernych i... Sytuacja finansowa Lary uległa znacznej poprawie. Kupiła dom w dzielnicy willowej obok jaskini Rumcajsa, domku krokodyla Genia i chatki Puchatka. Stać ją było także na wsparcie finansowe dla rodziny. Ojcu wybudowała sztuczne jezioro pełne złotych rybek. Po pewnym czasie okoliczni mieszkańcy mieli już dość spełnianych życzeń i coraz częściej ryby ładowały na patelni. Ojciec zaś popełnił samobójstwo, polykając sztangę. Matka dostała nowy komplet garnków Zeptera. Siostry zaś musiały zadowolić się paczką pochłaniających wiadra wody i zawsze suchych, supernowoczesnych, samonośnych z turbo doładowaniem podpasek bez cukru. Z czasem popularność Lary stała się problemem. Choć była uosobieniem piękna dla męskiej części społeczeństwa, to dla kobiet stanowiła zagrożenie. Nienawiść do Lary narastała, aż w końcu w miasteczku powstał FILAR (Feministyczny i Ludowy AntyLarowy Ruch). Jedynym celem tej organizacji była eksterminacja Lary. Pojmaniem dziewczyny zajął się lord Vader. Nie mógł jednak przewidzieć, że w miasteczku zabraknie baterii R-20 i jego świetlny miecz odmówi posłuszeństwa. Dowiedziawszy się o zaistniałej sytuacji, Lara postanowiła do końca samospalać na miejskim rynekcu. Przez następny tydzień zwoziła tony zapalek do miasta, aż usypała sobie

stosowny stosik. Krytycznego dnia Lara, otulona w futerko misia Yogi, pocwałowała radosnym krokiem na miejsce kaźni. Honorowym i głównym gościem imprezy był sam Smok Wawelski. Tłum coraz głośniejsze skandował „jedną zapalką, jedną zapalką”. Gdy stos zapłonął, płomienie zaczęły opalać atrakcyjne ciało Lary. Wtem z tłumu wyskoczył Clickers. Zakochany w Larze od pierwszego wejścia, wskoczył w płomienie i tam skonał. Z czasem doszły wieści, że Lara nie jest zwykłą dziewczynką, lecz bohaterką popularnej serii gier Tomb Raider. Wszystkie bajki, znane lub nie, posiadają swój morał. Ta bajka nie jest zwykłą, gdyż posiada ich kilka. A oto one: przeciętnie w każdym pudełku znajduje się 48 zapalek; nie stawiaj roweru pod knajpą; zła to rada, gdy zapalka podpowiada; widziały gąły, co brały; kto zapalką wojuje ten od zapalek ginie.



Na listy odpowiada: Jacek „Randall” Piekara; Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Korespondencja zawierająca treści uznane ogólnie za wulgarnie nie będzie publikowana.

04-035 Warszawa **CLICK! 7**

Czy to monitor?

Mam kilka pytań: gdy uruchamiam jedną z moich gier, komputer pokazuje mi napis „Sync. out of range”. Mam procesor 366 MHz, pierwszą Rive oraz 64 MB pamięci. Aha, mam monitor Samsunga 17 cali, który pracuje w 1024 na 768. Dopiero kiedy zmieniłem monitor, zaczął się pojawiać ten napis. Myślałem, że jest zbyt duża rozdzielczość i zmieniałem ją na wszystkie sposoby, ale np. „Worms Armageddon” dalej nie chciał się włączyć...

Drugie pytanie: czy wy przypadkiem nie podupadacie? Dajecie takie extra gierki za marne 6.50 i jeszcze extra gazetę? Przecież z tego mogą być same straty!

Lord H@rt

⊙ Pierwsze pytanie: czy masz nowe sterowniki DirectX oraz karty graficznej? Jeśli tak, to we właściwościach ekranu, w zakładce Monitor, sprawdź, czy masz zainstalowany sterownik do monitora (o tym wiele osób zapomina). Z twojego opisu wynika, że gra próbuje wymusić zastosowanie częstotliwości odświeżania ekranu, której nie obsługuje karta graficzna. Co do drugiego pytania, to zapewniamy cię, że wszystko jest w porządku: my zarabiamy, a czytelnicy mają tanie pismo.

Szalony CD-ROM

Mam problem z napędem CD-ROM SAMSUNG 48x scr-148. Od pewnego czasu, gdy włożę CD, napęd nim nie obraca, a gdy chcę go otworzyć – wyskakuje komunikat „E:\nie jest dostępny. Urządzenie nie jest gotowe”. Ale co jakiś czas (co kilka dni) działa bez zarzutów i odczytuje wszystkie płyty.

Max

⊙ Takie objawy mogą wynikać albo z postępującego uszkodzenia napędu, albo z zabrudzonych układow optycznych. Spróbuj użyć specjalnej płyty czyszczącej.

Konto e-mail

Jak założyć konto e-mail o nazwie typu alicja@alicja.pl?

Paweł

⊙ Jeśli chcesz mieć adres mailowy w domenie www.alicja.pl, musisz dysponować serwerem o tej nazwie. Wszystkie darmowe serwisy oferujące konta e-mail mają całkiem inne adresy: wp.pl, poczta.fm itd. Tak więc możesz co najwyżej uzyskać adres alicja@wp.pl (jeśli takowy nie jest już zajęty).

Nie mam USB

Chcę kupić sobie kamerę internetową, ale nie mam gniazdka do USB. Co robić? Czy USB można kupić w sklepie i zamontować do swojego PC? Czy to jest drogie?

Maciek Kujawa

⊙ Na początku warto sprawdzić, czy masz złącza USB oraz czy są wyprowadzone z płyty głównej – tu niezbędna będzie instrukcja od płyty! Być może okaże się, że musisz tylko kupić niedrogą zaślepkę z gniazdam USB. W przeciwnym wypadku czeka cię zakup karty PCI z kontrolerem USB (wersja z dwoma gniazdam kosztuje około 70 zł).

Tło i Active Desktop

W panelu sterowania, przy ustawieniach ekranu, gdy chcę, aby na pulpicie nie było tapety, ustawiam BRAK (z przekreślonym czerwonym kółeczkiem) i tym samym wyłączam Active Desktop. Pulpit przybiera kolor niebieski. Teraz pytanie: czy zamiast tego niebieskiego koloru można ustawić tapetę, nie włączając Active Desktop?

B@rtek

⊙ Ustawiając brak tapety, NIE wyłączasz automatycznie Active Desktop (zrobisz to w zakładce Ustawienia). Możesz mieć dowolną tapetę przy wyłączonym AD – w zakładce „Tło” wybierz odpowiedni wzór. Pamiętaj, że niektóre tła mogą wymagać włączenia Active Desktop.

Windows XP, NT, 2000

Pracuję z Windows NT (do wczoraj Win2000 Pro, od wczoraj WinXP Pro) i nie mogę zainstalować gry „Incubation”. Doinstalowałem nawet z płyty XP Application Compatibility Tool Kit, odnalazłem w C.A.T. „Incubatio”, ale nie wiem, co dalej robić.

Odpalam z QfixApp Setup i Autorun z Win98LIE, ale to nic nie daje. Na ułamek sekundy pojawia się okno, z którego paska tytułowego jestem w stanie odczytać Win16. Ratujcie i zamieście jakiś poradnik korzystania z Compatibility Administration Tool, bo tam są takie pseudopatche do kilkuset gier.

Czytając listy, zauważyłem list gościa od RAM (...). Ostrzegam przed mieszaniem PC-100 i PC-133.

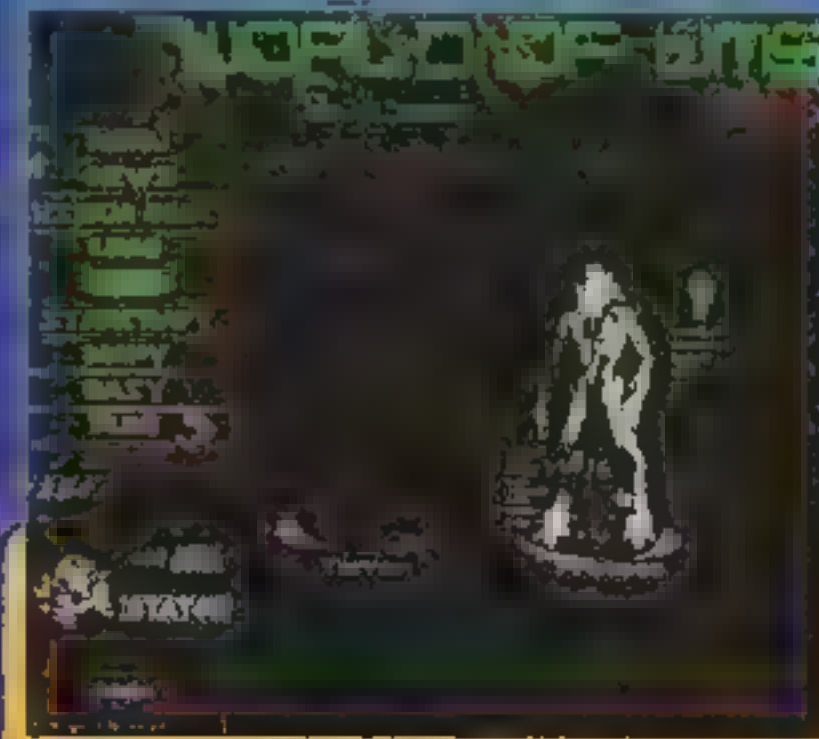
W dziwny sposób stałem się posiadaczem karty graficznej Elsa Glorie II (Riva Quadro). Nie mam pojęcia, jak ją wykorzystać lub sprzedać.

Chciałbym ogłosić Project F22PL (Fallout 2 to PL). Chodzi o spolszczenie tej gry. Poszukuję ludzi znających „Fallouta 2” jak własną

Wasze strony WWW

Coraz trudniej wybrać nam stronę do opisania – wasze propozycje są bowiem coraz lepsze! Tak było i tym razem.

WORLD OF UMS to przykład dobrze i czytelnie przygotowanej strony tematycznej (tym razem związanej z grą Starcraft). Z radością stwierdziliśmy, że wszystko jest tu na swoim miejscu i funkcjonuje bez większych kłopotów. Jedynie wyniki głosowania nie chciały nam się wczytać. Poza tym, jak to się mówi, Wielki Brat jest pod wrażeniem. No, może gdyby tak troszkę dodać jaśniejszych elementów graficznych...



www.worldums.prv.pl

nasza ocena tej strony: **5**

NA CO ZWRACAMY UWAGĘ PRZY OCENIE STRONY?

- Poprawne działanie stron (Netscape oraz Internet Explorer)
- Poprawne działanie stron na PC oraz Macintoshu
- Czytelność strony, łatwość poruszania się, wygląd
- Treść strony, ilość informacji

kieszek i znających dobrze angielski (niemiecki lub francuski – jeśli posiadają taką wersję). Nie nastąpi przy tym naruszenie praw autorskich, gdyż nie będziemy programu dekompilować (wystarczy dodać foldery z plikami z polską wersją do katalogu instalacyjnego), a łatka będzie rozprowadzana jako freeware. Sam mam jednak niewiele czasu, więc poszukuję ludzi chętnych do pracy. Proszę o maila na adres virgin_blood_spiller@web.de.

GLiZdAXP

⊙ Niestety, gra „Incubation” nie jest nowa i w momencie jej powstania nie śniło się nikomu o Windows NT, 2000 czy XP. Poza tym, sam Microsoft pierwsze dwa systemy uznał za przeznaczone do pracy, a nie zabawy. W ten sam sposób do sprawy podchodzą producenci gier – wielu z nich oficjalnie informuje, że ich gry nie pójdą w Win2000 i NT. Podobnie jest z XP – ten system jest na tyle nowy, że część programów nie umie w nim działać. Microsoft próbuje ratować się narzędziami typu C.A.T., ale to niewiele pomaga. I taki los zapewne czeka wszystkie stare gry. Duża część płyt głównych zaakceptuje pamięci 133, ale pod warunkiem nie mieszania ich z 100 – to fakt. Twoja karta nie jest może najnowsza i najszybsza, ale też nie jest najgorsza. Co prawda jest to sprzęt polecany głównie do zastosowań CAD, pracujący z rozdzielczością do 2048 x 1536 punktów i w grach może się sprawować gorzej, tym niemniej to jeszcze nie powód, aby się jej pozbywać. Szczerze mówiąc, nie wydaje mi się, aby pomysł spolszczenia gry – nawet na twoich zasadach – był w pełni zgodny z prawem.

Nagrywarka...

Pół roku temu kupiłem nagrywarkę Samsung SM-308 i po jakimś czasie przestała ona czytać płyty RW, ale DVD czyta bez żadnych problemów. Kiedyś miałem podobny przypadek z CD-ROM'em LG i za naprawę zapłaciłem 155 zł (był na gwarancji!).

Jakub

⊙ Nie piszesz, czy czytnik nie czyta także płyt CD-R, co pomogłoby w diagnozie. Jeśli urządzenie jest na gwarancji, nie powinno być z nim problemu – powinien zająć się tym serwis. Ogólnie rzecz ujmując, masz pecha – po pierwsze, urządzenia łączące w sobie DVD, nagrywarkę i CD-ROM są bardziej zawodne, po drugie – skoro wcześniejszy czytnik był na gwarancji, nie powinieneś zapłacić za naprawę ani grosza.

Gry i Windows XP

⊙ Od dłuższego czasu w naszej pocztce pojawia się coraz więcej listów opisujących kłopoty posiadaczy Windows XP. Niestety, duża część gier, jak na razie, nie jest w stanie działać poprawnie z tym systemem. Nie istnieje żaden cudowny sposób, aby zmienić tę sytuację – jedyną nadzieją w Microsoftzie i producentach gier. Dopóki nie pojawią się patche do gier, nie ma co liczyć na działanie wszystkich tytułów pod tym systemem operacyjnym. Przypominamy, że w przypadku kłopotów z programami najlepiej jest korzystać z pomocy technicznej dystrybutora.



SOKÓŁ MILENIMUM
DO X-WINGA,
LUKE! SKYSZYSZ
MNIE?

TU „SOSNA”... EEE..
TU X-WING, SKYSZE
CIĘ GŁOŚNO I WYRAŹNIE!
CO CI CIEBIE „SOKÓŁ”?



KOŃCZY MIŚ
PALIWO! MUSIMY
ŁADOWAĆ!

USPOKÓJ SIĘ
HARRISON,
JESTEŚ ZA DŁUGI
NA MIŚ...



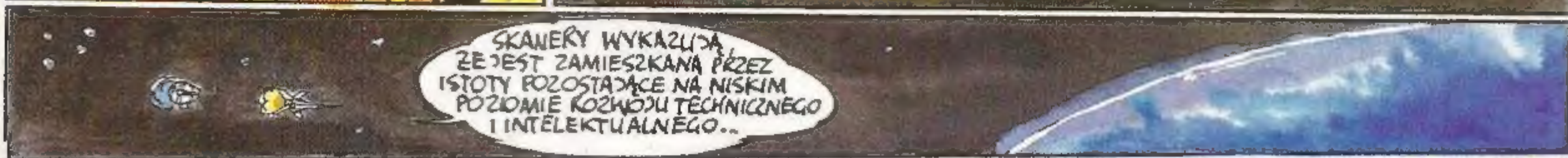
KOZUMIEM!

MINĘŁA
12:50



U MNIĘ TEŻ REZERWA
BENZYNY. SPRAWDĘMY
TĘ MAŁĄ PLANETĘ

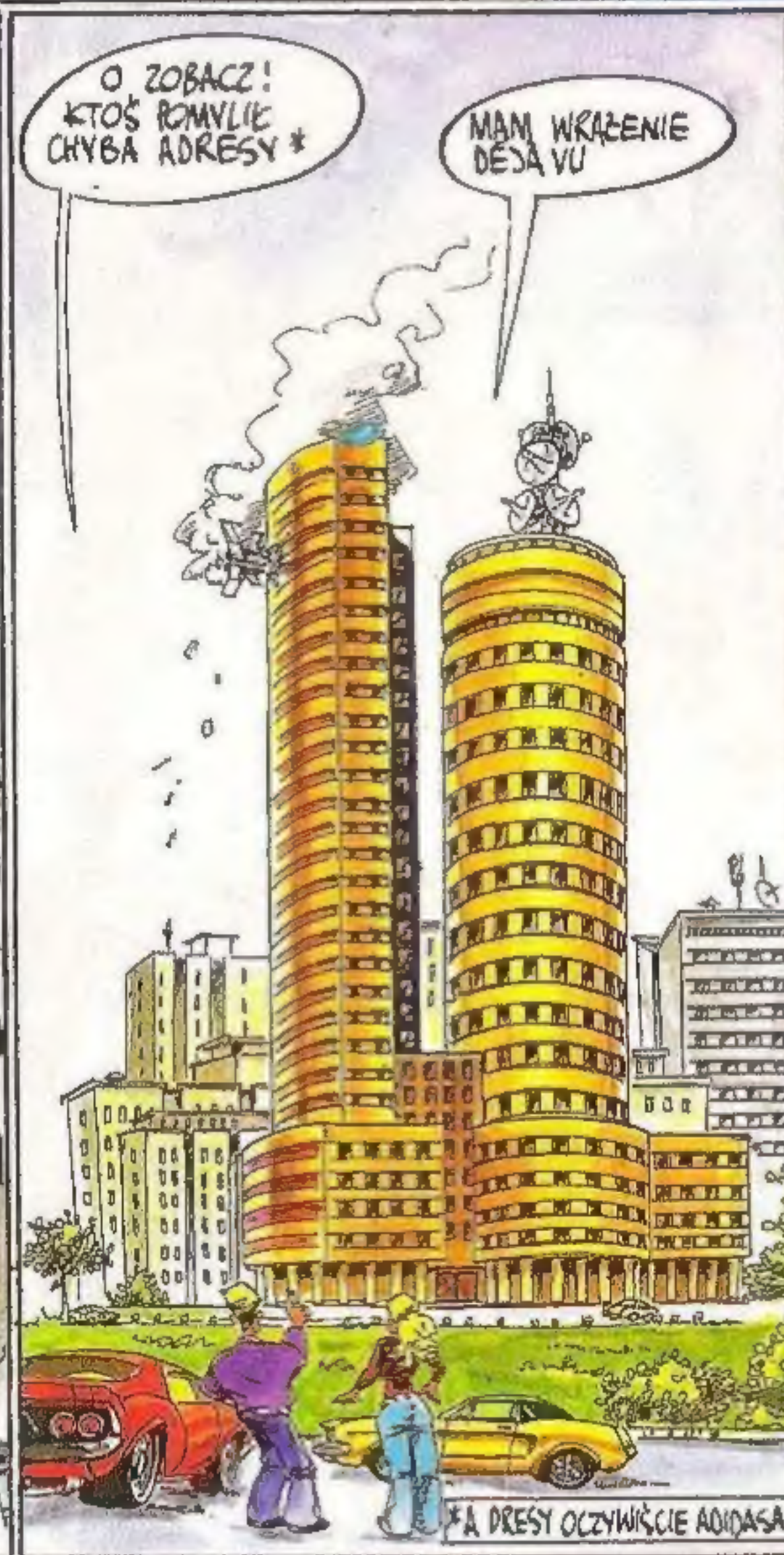
JESS MASTER...



SKANERY WYKAZUJĄ
ŻE JEST ZAMIESZKANA PRZEZ
ISTOTY POZOSTAJĄCE NA NISKIM
POZIOMIE KOZWOJU TECHNICZNEGO
I INTELEKTUALNEGO...

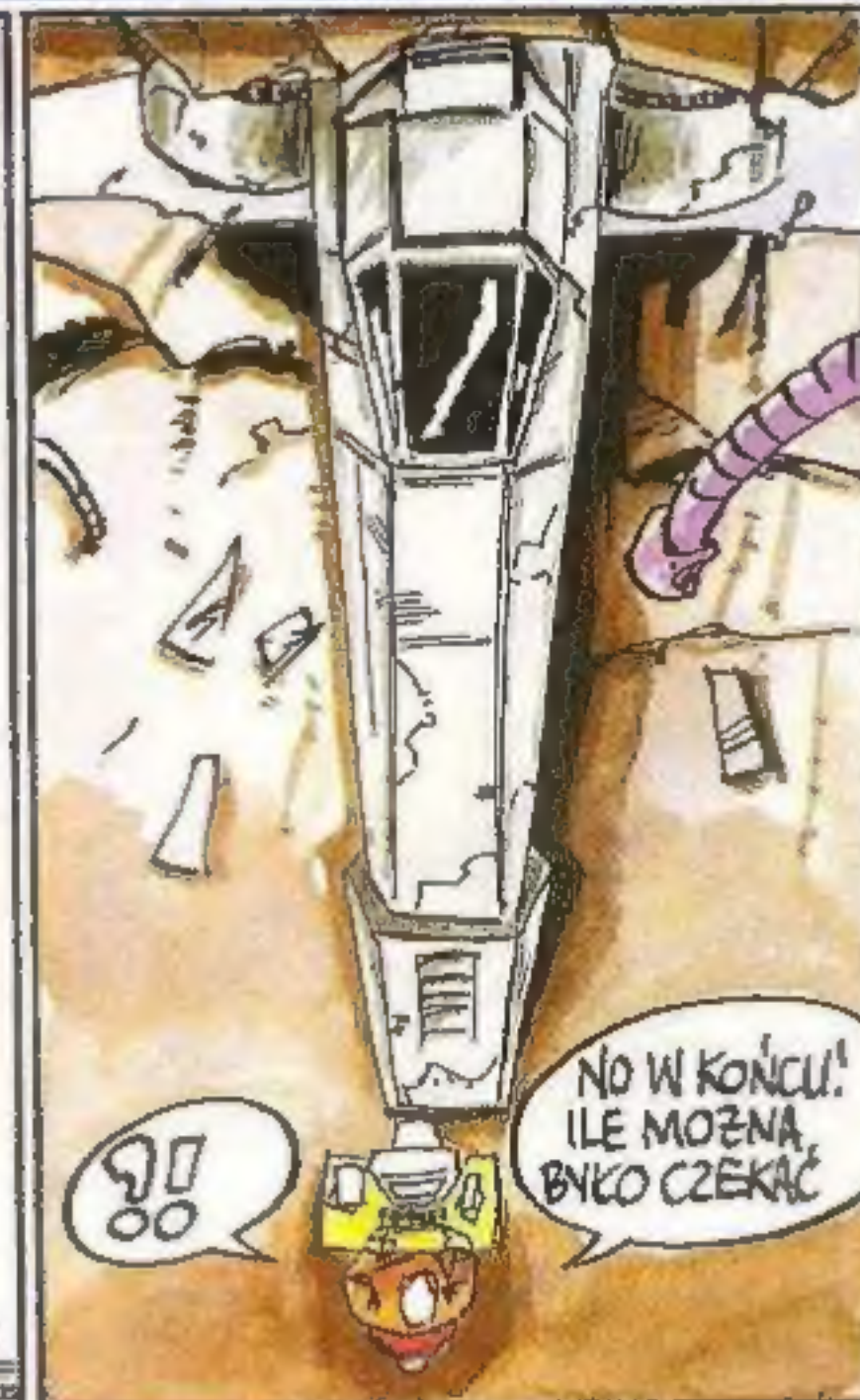


NIE GADAŚ TYLKO
PATRZ, GDZIE LECI...!



O ZOBACZ!
KTOŚ ROMVLE
CHYBA ADRESY *

MAM WRAŻENIE
DESA VU



!!

NO W KOŃCU!
ILE MOŻNA
BYĆ CZEKAĆ



HEY! PRZEOCHALA
DOSTAWA, KTO
ZAMAWIAŁ „MEGA
SKRZYDECKA”?

* W JEZYKU
SZEKSPIRA „MEGA
SKRZYDECKA” NAZYWA
SIĘ „XXX-WINGS”



CZEGO
TU!?

ZA TO SPÓŻNIENIE
ZAPOMNIJCIE O
NAPIWKU

ALE MACIE
PUNKTY ZA
PARKOWANIE

JA ICH
CHYBA
ZNAM...

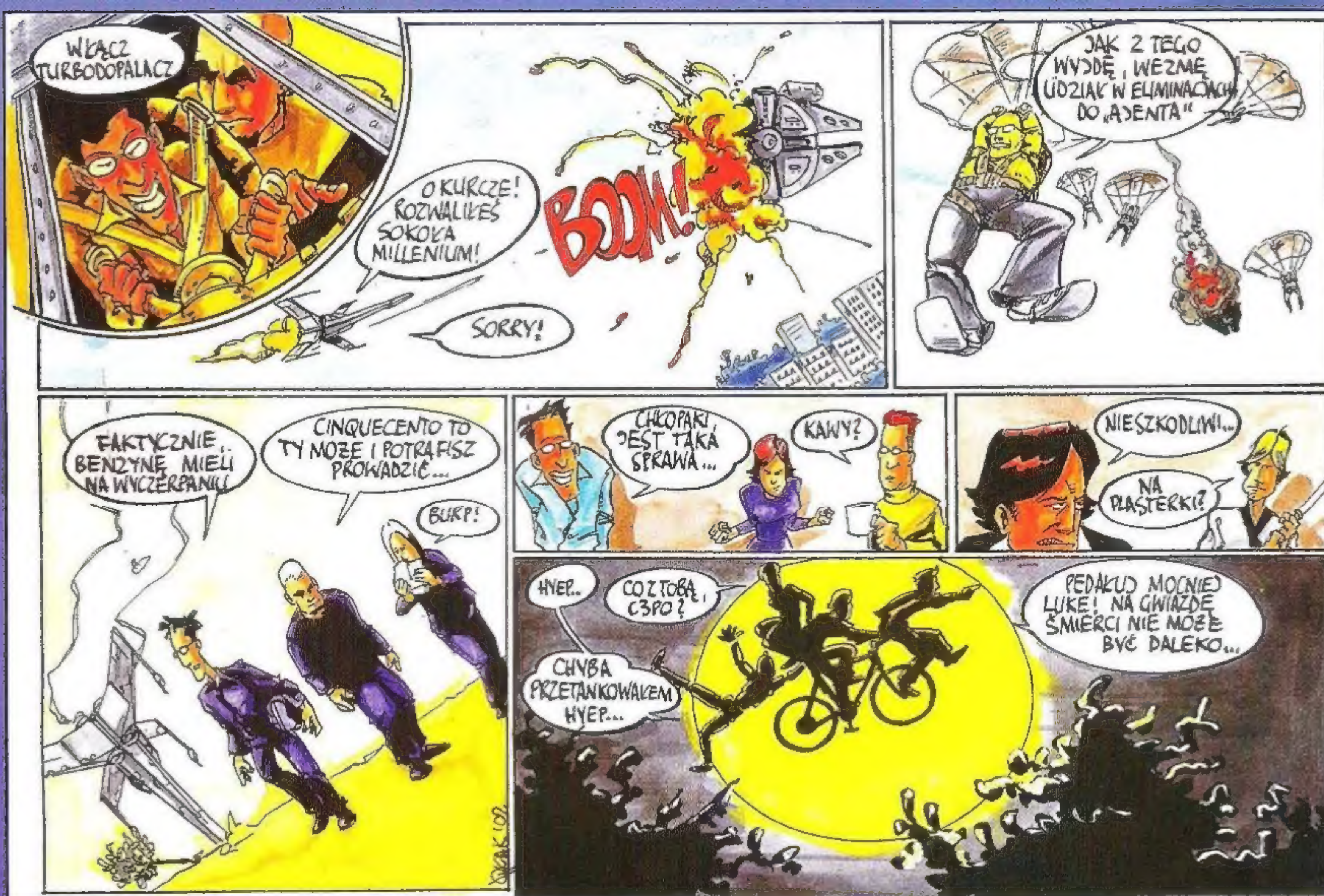
...KRZYŻACY?

HOWGH!

MACIE
KAWĘ?

FADNA
PIÓZAMKA
KOŁEŚ





GALERIA OSOBLIWOŚCI czyli PRAWDZIWE OBLICZE CLICKA!



Nazwa: Pies Packervillów
(Randallus Canis Packervilus)
Ulubione danie: krwawa
kiszka wątrobianą, pleśń
Występowanie: IV piętro
Bauer Plaza (godz. 12-15)
Okres godowy: codziennie
wieczorem
Inne: Gatunek wymierający



Nazwa: Wojtas Paralotniarz
(Woytkus Aerous Quarkus)
Ulubione danie: wysuszone
skrzydełka by KFC
Występowanie: IV piętro
Bauer Plaza (godz. 8-17)
Inne: W sytuacji zagrożenia
przyjmuje postawę obronną
„na precla”, potrafi latać



Nazwa: Yackoos Sealus
(Yackus Samozatapiatus)
Ulubione danie: wodorosty
i morświny w sosie własnym
Występowanie: Wszelkie
akwedukty, bagna i umywalki
w łazienkach Bauer Plaza
Inne: Wściekły bywa groźny
dla otoczenia (komputera)



WITAJ W ŚWIECIE MOCY I MAGII™!

HEROES IV

OF MIGHT AND MAGIC®



Tylko w Polsce gra
Heroes™ of Might and Magic® IV
jest wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym
zestawie. W jego skład wchodzi:

- **Heroes™ of Might and Magic® I**
- **Heroes™ of Might and Magic® II**
w ekskluzywnym pudełku DVD,
oble gry w polskiej wersji językowej
- **Heroes™ of Might and Magic® IV**
w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

**W sumie 3 fantastyczne gry
w rewelacyjnie niskiej
cenie 99,90 PLN!**

Jesteś znudzony przeciętnymi grami komputerowymi? Od lat czekasz na coś naprawdę genialnego? Twoje marzenia spełniły się! Poznaj Heroes™ of Might and Magic® IV - kontynuację kultowej gry strategicznej! Zbuduj olbrzymie armie złożone z najstraszniejszych bestii.

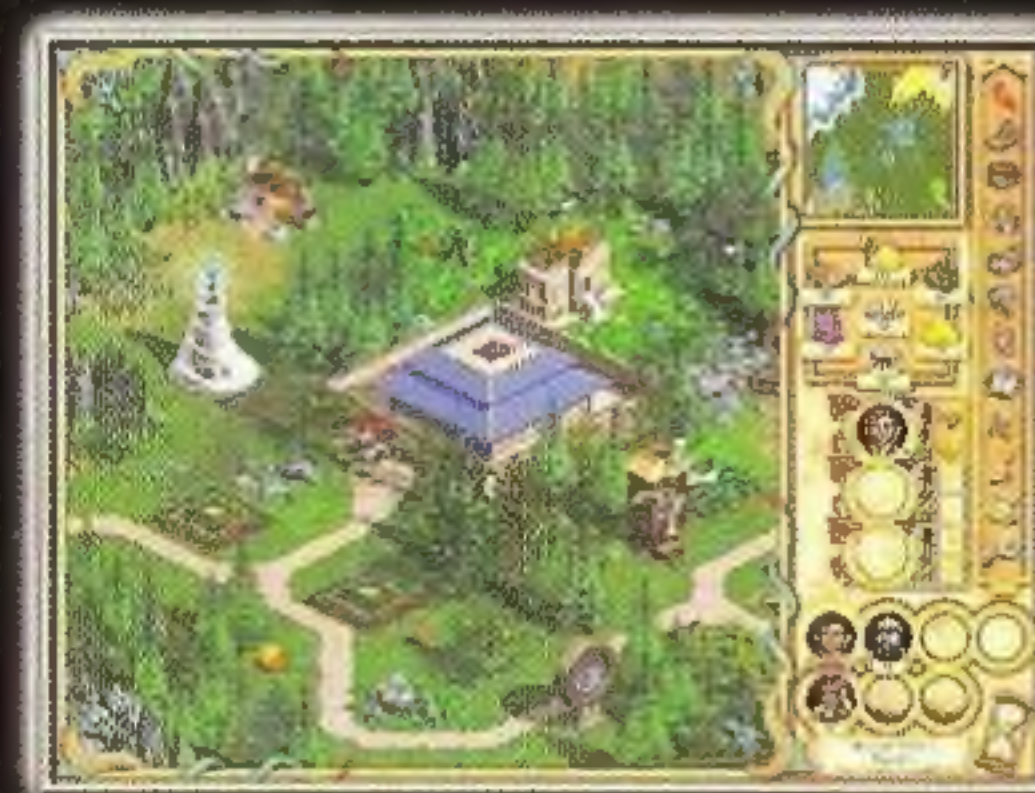
Zdobytaj nowe zamki i surowce niezbędne do ich rozwoju. Eksploruj najbardziej tajemnicze zakątki niesamowitej krainy Mocy i Magii. Wyruszyć na poszukiwania skarbów i artefaktów. Naucz się najbardziej potężnych czarów z pięciu szkół magii. Przenieś się w fantastyczny świat magii, niebezpiecznych przygód i przerażających bestii!



Rzuć swojego bohatera do bezpośredniej walki!



Poznaj sekrety sześciu całkowicie nowych typów miast.



Podziwiał nową, niezwykle szczegółową grafikę!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

SPRZEDAŻ WYŚKOKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIS!
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROJEKTOWANIE I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

www.cdprojekt.pl
NIEZŁOŻONA INFORMACJA

3DO™

NEW WORLD COMPUTING®

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE:
<http://heroes.cdprojekt.com>

Gra Polecana Przez:
wp.pl
gry.wp.pl

PROJEKTOWANIE I DYSTRYBUCJA W POLSCE
PL
CD PROJEKT